Taschenbuch

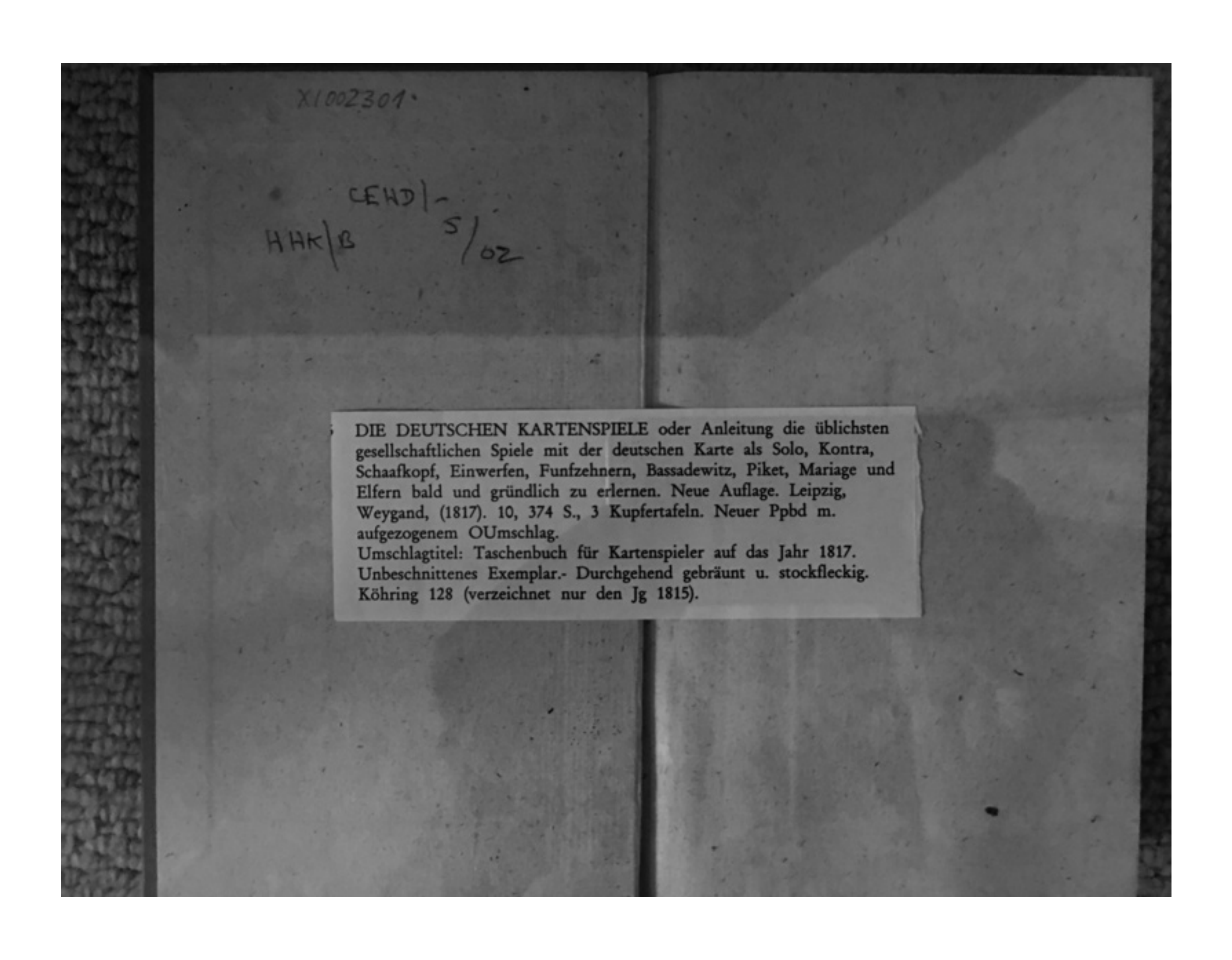
für

Kartenspieler

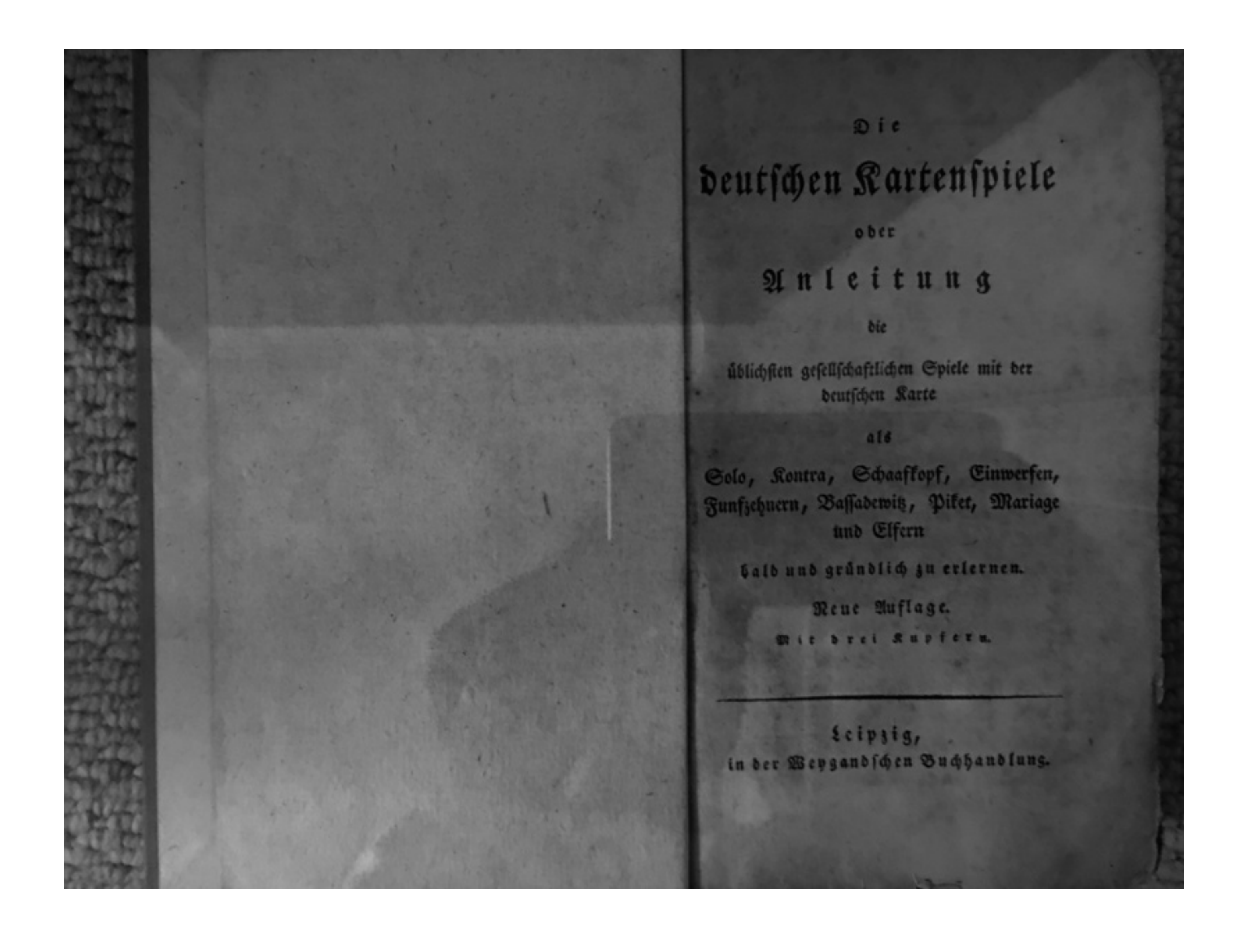
auf das Jahr

1817.

Leipzig,
in der Weygandschen Buchhandlung.



DIE DEUTSCHEN KARTENSPIELE oder Anleitung die üblichsten gesellschaftlichen Spiele mit der deutschen Karte als Solo, Kontra, Schaafkopf, Einwerfen, Funfzehnern, Bassadewitz, Piket, Mariage und Elfern bald und gründlich zu erlernen. Neue Auflage. Leipzig, Weygand, (1817). 10, 374 S., 3 Kupfertafeln. Neuer Ppbd m. aufgezogenem OUmschlag.
Umschlagtitel: Taschenbuch für Kartenspieler auf das Jahr 1817.
Unbeschnittenes Exemplar.- Durchgehend gebräunt u. stockfleckig.
Köhring 128 (verzeichnet nur den Jg 1815).



Die

deutschen Kartenspiele

oder

Anleitung

die

üblichsten gesellschaftlichen Spiele mit der
deutschen Karte

als

Solo, Kontra, Schaafkopf, Einwerfen,
Funfzehnern, Bassadewitz, Piket, Mariage
und Elfern

bald und gründlich zu erlernen.

Neue Auflage.

Mit drei Kupfern.

Leipzig,
in der Weygandschen Buchhandlung.

Zuschrift an Freund J***.

Du kennest, mein Freund, die Schicksale dieses Buches, von welchen eines der eigensten ist, daß der wahre Verfasser von zweien Partheien zweifelhaft gemacht werden könnte (gleichwie in der Welt sehr oft der wirkliche Vater zum Kinde), Du hast die ersten und letzten Sorgen für dasselbe, mit mir getheilt, — Dir überreiche ich daher mit vollem Rechte dieses deutsche Spielbuch, so säuberlich in seiner äußern Gestalt, als Du es selbst gewollt, und übrigens so wohl gepflegt, als bei meinem krankhaften Zustande ich, der ich selbst so vieler Pflege

bedarf, es zu pflegen im Stande war. Sollt
also auch hier oder da ein Strich zu viel
oder zu wenig stehen, ein m statt eines n
oder umgekehrt, so nimm es nicht so genau
und glaube deshalb nicht, daß ich Dir habe
ein X für ein U machen wollen. Ist doch
der Gesunde oft mit sehenden Augen blind,
wie viel eher ist denn dem Auge des Kranken
zu verzeihen, wenn es etwas übersieht! Wenn
nur Nirgends der Verständlichkeit zu nahe ge-
treten ist, so mag die richtige Sacherklärung
Dich für dieses Mal zufrieden stellen, und ich
hoffe von Deiner Billigkeit, daß Du das
Werk freundlich aufnehmen wirst, so wie es
da lieget.

Daß das Publicum für welches diese Ar-
beit bestimmt ist, sie wohlwollend aus Deiner
Hand empfangen werde, daran darf ich um
deswillen nicht zweifeln, weil ich den Wunsch
desselben, ein Buch dieses Inhalts, das bis
jetzt noch nicht vorhanden war, zu besitzen,

ielfältig selbst vernommen habe. Laß dich
aher die Wenigen, welche das Kartenspiel ver-
achten und über unser Büchlein die Nase rüm-
pfen werden, nicht irre machen; laß es dich
icht beunruhigen, wenn Du siehest, daß Schrift-
teller aller Art, wenn sie beiläufig des Kar-
enspiels erwähnen, dieses selten anders, als ta-
elnd thun, daß sie das Spiel als eine schäd-
che, mindestens als eine kopflose und mithin
erächtliche Beschäftigung, in Mißcredit zu brin-
en suchen! Dieses wird ihnen nicht gelingen;
hre von allen Beweisen entblößte Floskeln,
hre gelegentlich an den Weg geworfene Schmä-
ungen, können einen so angenehmen und nütz-
ichen Zeitvertreib nicht verdrängen, und die
Freunde des Kartenspiels nicht einmal unwillig
achen, sondern ihnen höchstens ein mitleidiges
ächeln abnöthigen! Es sind doch nicht eben
ie mittelmäßigen Köpfe und die Tröpfe, die
ir am Spieltische erblicken; sondern die aus-
zeichnetesten und denkendsten Männer sprechen

durch ihr Beispiel deutlich genug die Meinung aus: das Kartenspiel sei vollkommen dazu geeignet, ein anständiges, angenehmes und nützliches Unterhaltungsmittel für die Gesellschaft abzugeben. Aber es giebt literärische Moden, die sich oft lange erhalten, so schlecht sie auch begründet sein mögen. So war es einmal Ton, daß gereizte Autoren sowohl, als solche die den Tadel noch fürchteten, bei jeder Gelegenheit, und sollte sie bei den Haaren herbei gezogen werden, den Rezensenten Ein zu versetzen suchten; Ton ist es und nicht weiter, daß man des Kartenspiels schmähet Denn was man mit Ernst und Grund wider da Spiel sagt, das gilt augenscheinlich dem Hazardspiele allein, und man begeht die Ungerechtigkeit, dem Spiele überhaupt entgelten zu lassen, was nur der Mißbrauch verbrochen ha Das ist der Fall mit der das Spiel betreffenden Stelle in dem vortrefflichen Aufsatze vo Weisser: die Tagszeiten, in J. G. Jacobi

Iris, ein Taschenbuch für 1808. S. 24—26. — „Glückliche Bürger," so schließt die angezogene Stelle, „die ihr euern Abend beim Bier„kruge verplaudert und die verworrenen Welt„begebenheiten mit einer noch verworrenern „Suada ordnet, o laßt eurer Hand die Zeitung „nicht entreißen, um nach den Karten zu grei„fen! Jene macht höchstens, daß Leute, die „sich klüger dünken, als ihr, über euch lächeln; „aber diese zwingt die Eurigen, euch als Ver„lohrene mit blutigen Thränen zu beweinen." Wenn es keine Wahl gäbe zwischen dem Pharotisch und der politischen Kannengießerei, so würde ich dem Verfasser schweigend Recht geben; doch es ist noch ein Mittelweg offen. Glückliche Bürger, die ihr euch, leidenschaftlicher als um Mein und Dein, für Frankreich oder England streitet, die ihr, Haß und Feindschaft gegen den anders urtheilenden Bruder im Herzen, den Kreis verlasset, der euch näher befreunden sollte, laßt

euer Hand die Zeitung entreißen und greift nach den Karten, um euer friedliches Solo oder l'Hombre, euer Einwerfen oder Whist, euer Piket, euere Mariage zu spielen, und erkauft mit wenigen Groschen Ruhe und Frieden, und das Bewußtsein, daß ihr euch weder verhaßt noch lächerlich gemacht habt!

Lebe wohl, mein Freund!

Paul Hammer.

Inhalt.

Einleitung.

Das Bedürfniß der Menschen nach Arbeiten und
Beschäftigungen, die ihren Beruf ausmachen Er-
holung zu suchen, hat den Spielen aller Art das
Dasein gegeben. Der Tanz und andere gymnasti-
che Spiele, welche durch die Übung der körper-
ichen Kräfte auf den Geist wirken, sind in Rück-
icht der ersten Erfindung ohne Zweifel ein Eigen-
hum des Zeitalters der Kindheit des Menschenge-
hlechts. Ernsthaftere Unterhaltungsmittel, die wir
benfalls Spiele nennen, sind die Brett- und Kar-
nspiele, welche ihren Ursprung spätern Zeiten und
on gebildeten Völkern verdanken. Das Schach-
iel ist das älteste von allen Spielen, welche noch

üblich sind, es ist das sinnreichste Spiel, welches noch je erfunden wurde und kein anderes, weder ein Brett- noch Kartenspiel kann ihm an die Seite gesetzt werden. In der Mitte des sechsten Jahrhunderts erhielten die Perser das Schachspiel aus Indien, und durch die Araber wurde dasselbe im zwölften Jahrhundert in Europa bekannt.*) Die Karten sind eine Nachahmung der Figuren des Schachspiels, mit dem Unterschiede, daß man die Partheien verdoppelt, indem man vier Farben zum Grunde gelegt hat, da im Schachspiel nur zwei Könige, ein Schwarzer und ein Weißer, jeder mit seinen Offizieren und Bauern einander gegenüber stehen. Verschiedene Nationen, als die Spanier, die Italiener und die Franzosen haben sich die Ehre, Erfinder der Karten zu sein, zueignen wollen, allein ohne hinreichenden Grund; vielmehr ist es durch historische Untersuchungen erwiesen, daß

---

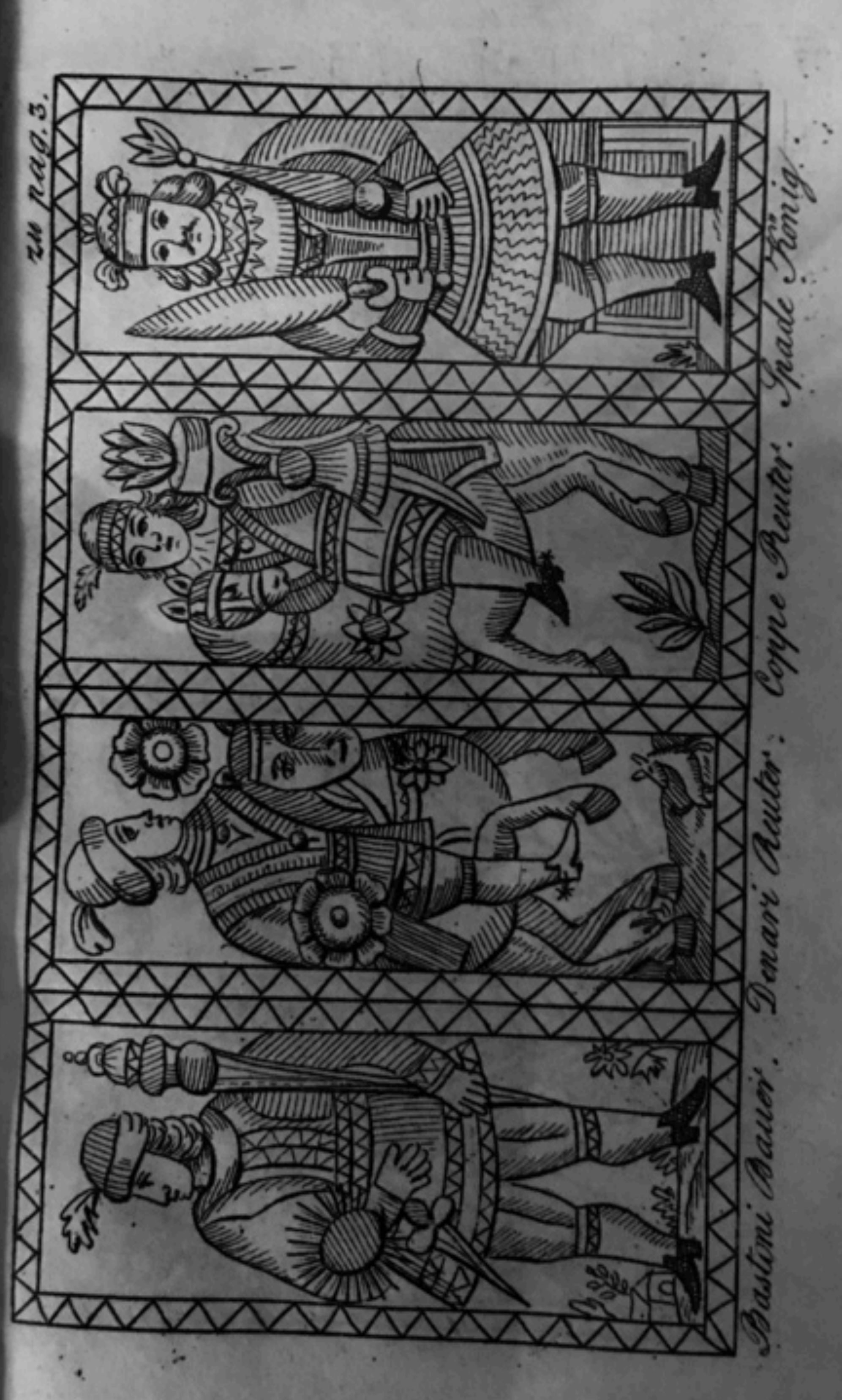
*) Diese historischen Nachrichten sind aus: Breitkopf's Versuch den Ursprung der Spielkarten, die Einführung des Leinenpapiers und den Anfang der Holzschneidekunst in Europa zu erforschen. gr. 4. Leipzig 1784. — genommen.



welches
weder
Seite
Jahr-
iel aus
lbe im
Die
en des
nan die
en zum
ur zwei
er mit
genüber
panier,
ich die
n wol-
ehr ist
, daß

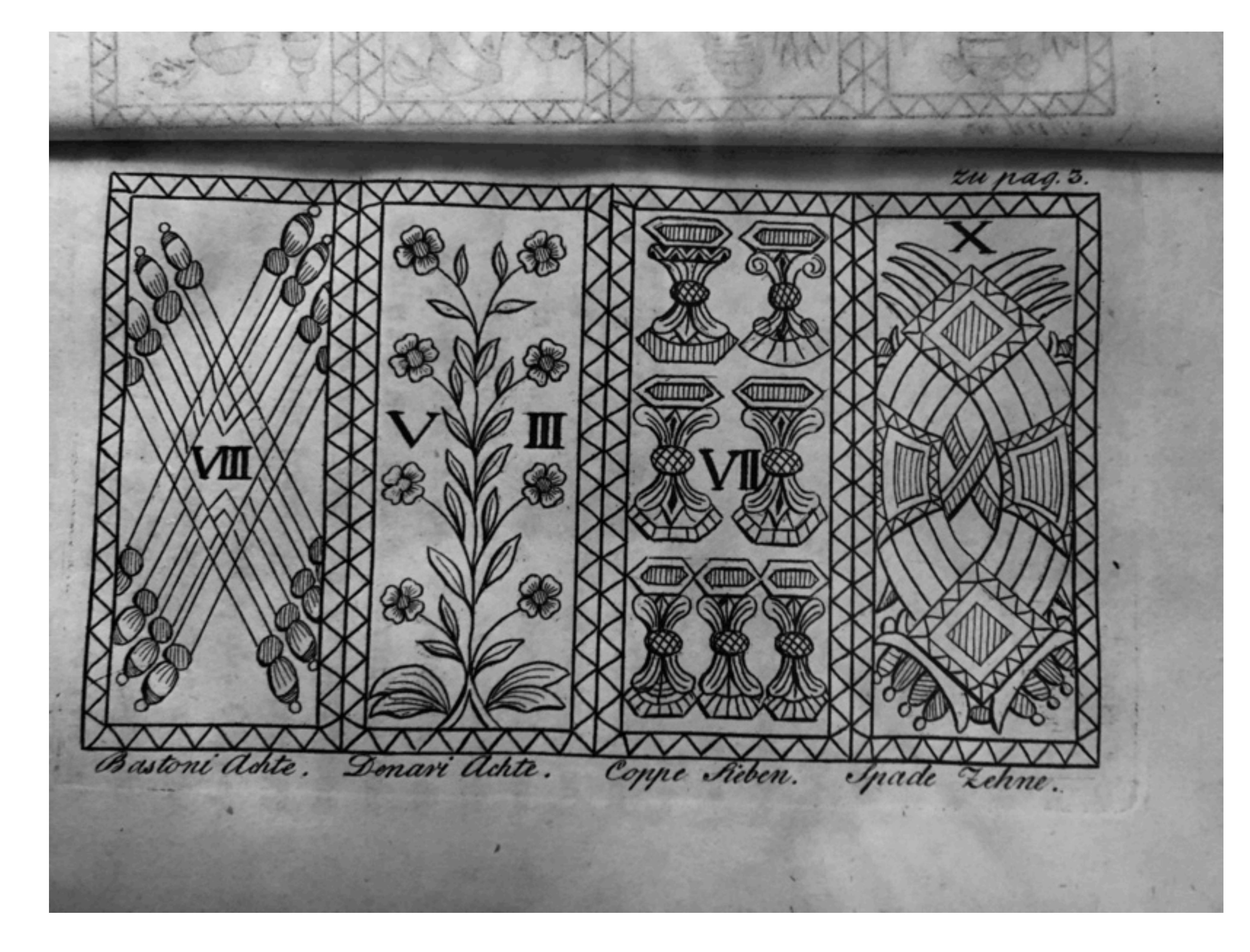
Breit
elkar
s un
Euro
— ge

zu pag. 3.



Bastoni Bauer. Denari Reuter. Coppe Reuter. Spade König.

zu pag. 3.



Bastoni Achte. Denari Achte. Coppe Sieben. Spade Zehne.

das Kartenspiel gleichfalls von den Arabern in Europa eingeführt worden sei. Deshalb dürfen wir jedoch denselben nicht die Erfindung zuschreiben, denn es ist möglich, daß sie auch das Kartenspiel, gleich dem Schachspiele, von einem andern Volke erhalten haben. Diese morgenländischen Karten, welche schon im dreizehnten Jahrhundert in Italien bekannt waren, sind keine andern, als die noch jetzt in Schlesien gewöhnlichen Trappola-Karten, deren vier Farben durch Degen, Becher, Pfennige und Stäbe, im Italienischen Spade, Coppe, Denari, Bastoni, bezeichnet, und jede Farbe in König, Reuter, Bauer nebst den übrigen Zahlblättern 1. 2. 7. 8. 9. 10. eingetheilt sind. Die alte oder Trappola-Tarokkarte ist eine Veränderung oder vielmehr Vermehrung derselben, welche von den Italienern im vierzehnten Jahrhundert, wo nicht früher, gemacht worden ist. Sie hat ebenfalls die vier Farben Spade, Coppe, Denari und Bastoni, in jeder dieser Farben: König, Königin, Reuter und Fußknecht, die Zahlblätter mit 3. 4. 5. 6. vermehrt und noch zwei und zwanzig Bilder von denen 21 mit Nummern bezeichnet sind (die Taroks), Eins aber, welches nicht

mit zu dieser Reihe gehört, le Fou (deutsch de Narr, welches der Skies der neuen Tarokkarte ist genannt ist. In der deutschen Karte, welche im vierzehnten Jahrhundert entstanden ist, sind die vie Farben der morgenländischen Trappolakarte i Schellen, Herzen, Grün und Eicheln veränder statt des Reuters in Jener hat sie den Ober, un in den Zahlblättern statt der Zwei, die Sech also die Zahl von 36 Blättern mit derselben g mein. Die französischen Karten sind erst im fün zehnten Jahrhundert aufgekommen, scheinen ab vor Anfang des sechszehnten Jahrhunderts nic allgemein geworden zu sein. Die Farben d morgenländischen Karte sind in der Französischen Pique, Coeur, Treffle und Carreaux, der Re ter ist in eine Dame verwandelt und die Reihe d Zahlblätter durch 3. 4. 5. 6. vollständig gema worden; sie hat also 52 Blätter. Die vier F ben der orientalischen Karte sollen die vier Stän des Volks vorstellen, die Spadi oder Degen d Adelstand, die Coppi oder Becher den gei lichen Stand, die Denari oder Münzen Bürger- oder Nahrungsstand, und die B toni oder Stöcke den Dienst- oder Baue

stand. Diese Vergleichung findet auch bei der deutschen Karte statt. Schellen waren ehemals ein Schmuck der Fürsten und Hofleute, und bezeichnen daher den Adelstand, Herzen das untadelhafte Herz des geistlichen Standes, Grün, den Nahrungsstand durch Ackerbau und Viehzucht, und Eicheln oder Eichenholz den Knechtstand. Die Veränderung der Farben in der französischen Karte läßt dieselbe Erklärung zu; Pique, im Deutschen Ausdruck auch Schüppen oder Spaden, soll die Spitze einer Lanze oder Pike sein, die das Gewehr des Ritters war, und bezeichnet also den Adelstand, Coeur oder Herzen den geistlichen Stand, Treffle, Klee oder Futterkraut (man sagt im Deutschen hie und da Kreuz) den Nahrungsstand, anzuzeigen, daß der Landbau eher als der Bürgerstand in den Städten, welcher durch Künste und Handwerke seine Nahrung erwirbt, der eigentliche Nahrungsstand war, und Carreaux, die Spitze eines Pfeils (man sagt hie und da Rauten oder Eckstein) den Dienst- oder den geringsten Knechtstand im Volke.

Italien, Spanien und Frankreich scheinen die Karten jedes von den Arabern selbst erhalten zu haben, Deutschland aber erhielt sie im Jahr 1300 von Italien. Der Stoff aus welchem die Karten gemacht wurden, war schon bei den Arabern Papier und zwar ein baumwollenes, welches schon an sich stark und glatt war. Mehrere Bogen Papier zusammen zu leimen und Karten daraus zu machen ist erst bei den Europäern eingeführt worden; allein man hatte auch in alten Zeiten Karten von Leder, ja von Metall, z. B. von silbernen Blättchen. Als zu Ende des vierzehnten Jahrhunderts der Gebrauch des leinenen Papiers allgemein wurde, so machte man auch die Karten von diesem Papiere. Anfangs wurden die Karten von Mahlern gemahlt, dann aber gab das Bedürfniß dem gemeinen Mann, welcher dem Spiele sehr ergeben war, wohlfeile Karten in die Hände zu liefern, zu Ende des vierzehnten oder zu Anfang des funfzehnten Jahrhunderts zu der so nützlichen Erfindung der Holzschneidekunst Veranlassung.

Die Deutschen sind die Erfinder der Holzschneidekunst und der Kunst die Karten zu machen, wie sie noch heut zu Tage gemacht werden. Schon

die Mahler und Schreiber des Mittelalters bedienten sich der Patronen, oder hie und da ausgeschnittener starker und mit Firniß überzogener Blätter, durch welche die verschiedenen Farben auf die Zeichnung oder Buchstaben gebracht wurden, welche Art die Mahlerei zu verkürzen, daher auch bei den Karten angewendet wurde, und noch jetzt üblich ist. Da in Deutschland die Karten zuerst fabrikmäßig verfertigt wurden, so erhielten die benachbarten Länder, namentlich Italien, lange Zeit bis sie diese Kunst auch bei sich einführten, ihre Karten aus Deutschland, und noch jetzt sind die Karten ein nicht unbedeutender Artikel, welcher aus verschiedenen deutschen Ländern nach entfernten Gegenden geführt wird.

Das erste Spiel, welches von den Arabern mit den Karten zu den Europäischen Völkern gebracht wurde, war ein Glücksspiel, welches mit dem früher bekannten Würfelspiel viel Aehnlichkeit hatte und in Deutschland das Landsknechtsspiel genannt wurde. Nach und nach erfanden die verschiedenen Europäischen Völker ihre eigenen Nationalspiele: den Spaniern gehört das l'Hombre, den Italienern das Tarok, den Franzosen das Pi-

keispiel; die Deutschen hatten schon im funfzehnten Jahrhundert das Karniffelspiel, welches noch jetzt in Thüringen doch mit einer eigenen zwar deutschen aber etwas veränderten Karte gespielt wird.

Diese Schrift wird eine Beschreibung der üblichsten Spiele enthalten, welche heut zu Tage mit unsrer gewöhnlichen deutschen Karte gespielt werden, und wir glauben dadurch nicht nur Anfängern, welche ein Spiel erlernen wollen, einen Dienst zu erweisen, sondern selbst geübten Spielern ein Buch angeboten zu haben, welches ihnen nützlich sein kann. Der Anfänger wird nichts vermissen, was er wissen muß um ein ihm neues Spiel ohne großen Verlust versuchen zu können, eben deshalb aber wird der geübte Spieler Vieles gesagt finden, dessen es für ihn keiner Erinnerung mehr bedarf. — Wir haben blos eine Beschreibung der gewöhnlichsten Commerzspiele und eine Anleitung zur Erlernung derselben gegeben, auf die Glücksspiele aber uns um deswillen nicht eingelassen, weil sie als Hazardspiele verboten sind und es unschicklich sein würde dieselben noch bekannter zu machen, als sie es ohnedem sind.

Doch selbst wider die erlaubten gesellschaftlichen Kartenspiele ist viel eingewendet und geeifert worden; man hat noch vor wenigen Jahrzehnten die Karten als eine Erfindung des Satans verschrieen und vor Kartenspielen alle gute Christen, als vor einer Beschäftigung die des Himmels nothwendig verlustig mache, gewarnt: aber umsonst, die Eiferer aller Confessionen haben ihre Suada auf Kanzeln und in Beichtstühlen vergebens erschöpft und weder die Karten zu vertilgen, noch das Kartenspiel zu unterdrücken vermocht. Dagegen hat sich das Kartenspiel auf der ganzen cultivirten Erde ausgebreitet und überall wird es für einen der angenehmsten Zeitvertreibe, für eine der nützlichsten Erholungen gehalten; Männer aus allen Ständen vereinigen sich am Spieltische, und finden, nach Landessitte und Gebrauch, eine Parthie l'Hombre, Whist, Boston, Taroc, oder Solo, Einwerfen, Kontra, Schaafkopf, so anständig als interessant.

Die Gegner führen an, daß man schon in den ältesten Zeiten die Schädlichkeit des Kartenspiels eingesehen habe, indem dasselbe von verschiedenen Regenten verboten sei. Es ist wahr, Karl V. gab im Jahre 1369 einen Befehl wider die

herrschenden Spiele, Johann I. König von Kastilien verbot im Jahre 1387 und Ferdinand V. König von Kastilien 1475 das Kartenspiel, allein da in jenen Zeiten nur verderbliche Glücksspiele üblich waren, so können wir den guten Grund dieser Verbote nicht bezweifeln und dagegen bemerken, daß im Nürnbergischen Gesetzbuche von 1380 bis 1384 die Karten ausdrücklich zu den erlaubten Spielen gezählt werden. Wenn in unsern Tagen noch etwas wider das Kartenspiel vorgebracht wird, so ist es insbesondere dieses, daß man demselben allen Nutzen abspricht und es als eine unnütze Sache, die nur die Zeit tödte, verwirft. Allerdings, wenn man den Mißbrauch der wahren Bestimmung und dem rechten Gebrauche einer Sache unterschiebt, so ist es leicht, die Verwerflichkeit derselben scheinbar zu beweisen, und so wie die ernsthaftesten und ehrwürdigsten Gegenstände aufs Ausserste gemißbraucht worden sind, so hat auch das Kartenspiel diesem Schicksale nicht entgehen können. Eine deutsche Karte aus der ehemaligen Breitkopf'schen, dann Beck'schen Fabrik in Leipzig hat auf einem Blatte die Inschrift:

Ein Spiel das nur die Zeit verkürzt,
Nicht durch Verlust in Unglück stürzt,
Nicht Trug erweckt, nicht Ruhe raubt,
Ist unschuldsvoll und schon erlaubt.

In der That die beste Apologie des Kartenspiels!

An Tagen die der Ruhe gewidmet sind, oder nach getragener Tageslast, suchen Männer von dem verschiedensten Berufe, aber alle von Einem Bedürfnisse angetrieben, Gelehrte und Kaufleute, Künstler und Handwerker, Zerstreuung und Erholung in der Gesellschaft. Der Gelehrte, dessen Beruf ernsthaftes Nachdenken ist, der Kaufmann, dessen Geschäft anhaltende Überlegung erfordert, der sinnreiche Künstler, der fleißige Handwerksmann, deren Verrichtungen bei körperlicher Arbeit die Wirksamkeit der Seelenkräfte mehr oder weniger in Anspruch nehmen, finden die gesuchte Erholung nicht in müßiger Ruhe; bloß sinnlicher Genuß kann einen denkenden Mann nicht befriedigen, auch der Geist soll seine Nahrung haben. Gespräche über die Zeitgeschichte, über wissenschaftliche und Gegenstände des gemeinen Lebens, gewähren allerdings *oft* eine so angenehme, als lehrreiche Unterhaltung; aber *nicht immer* und *nicht*

anhaltend findet selbst der geistreichste Mann dabei seine Rechnung und da der größte Theil der Menschen nicht aus solchen besteht, so dürfen wir uns nicht wundern, daß die Unterhaltung in der gemischten Gesellschaft so oft ausartet. Wie häufig wird der gute Name des Mitbürgers unverdient untergraben, welche Spaltungen werden zwischen vorher befreundeten Personen und ganzen Familien durch leichtsinniges Beurtheilen fremder Verhältnisse oder durch lieblose Auslegung der Handlungen Anderer veranlaßt! — Wie oft hören wir Unanständigkeiten jeder Art den Stoff der Unterhaltung ausmachen, und den Witz sich in Zweideutigkeiten üben, die das sittsame Ohr beleidigen; — und wir könnten noch in Abrede stellen, daß der Spieltisch ein nützlicher Vereinigungspunkt sei, daß das Spiel, welches die erwähnten Unsittlichkeiten, wo nicht ganz verhindert, doch wenigstens bedeutend verringert, eine anständige Unterhaltung gewähre?

Der erste Zweck, welchen eine Beschäftigung, die der Ausfüllung von Feierstunden gewidmet ist, erfüllen soll, ist Unterhaltung, Zerstreuung — Zeitverkürzung, wie jener Reim sich ausdrückt; Nütz-

liches hat der Geschäftsmann bereits gewirkt, soviel ihm oblag, wenn er sich an den Spieltisch setzt, hier will er sich erholen, und der Nutzen kann nicht die Absicht, sondern nur gelegentlich damit verbunden sein. Ein Unterhaltungsmittel nun, wäre es auch nichts weiter als unschädlich, würde, wenn es seinen Zweck erreicht, keineswegs verwerflich sein. Wenn wir einen Blick auf die meistens abgeschmackten und in sittlicher Hinsicht so gefährlichen Gesellschafts- und Pfänderspiele werfen, so werden wir finden, daß sie selbst die Erste Bedingung eines Unterhaltungsmittels nicht durchaus erfüllen. Diese Spiele, wenn sie wirklich sinn- und witzreich sind, werden selten dem Genie und der Stimmung aller Mitglieder einer vermischten Gesellschaft entsprechen. Da der Eine zu beschränkt ist, um sich auszuzeichnen, der Andere gerade nicht aufgelegt zu dieser Art der Zerstreuung, so muß es stets Unzufriedene geben, und eben so oft werden Neid und Scheelsucht, als Übermuth und Überhebungssucht genährt werden. Dagegen hat das Kartenspiel, welches seine Hauptbestimmung so sehr erfüllt, mehr als Einen ihm ganz eignen und in die Augen springenden Nutzen.

Ein neuerer Schriftsteller drückt sich darüber
so aus: „Ungeachtet seiner scheckigten Bilderchen,
„nöthigt und gewöhnt uns das Spiel auf die ge-
„fälligste Art zur Aufmerksamkeit, schärft unser
„Nachdenken ohne Anstrengung, lehrt uns practi-
„sche Behutsamkeit und unterhält sehr gut durch
„durch die Theilnahme artiger oder freundschaftli-
„cher Mitspieler.“ — Wie im wirklichen Leben,
so auch im Spiele, kann man den Einfluß des
widrigen Geschicks durch Vorsicht und Besonnen-
heit weniger nachtheilig machen, durch Klugheit
und Entschlossenheit das Glück aufs Höchste benu-
tzen und in einem lästigen Mittelzustande, weder
glücklich noch unglücklich, durch Aufmerksamkeit oft
selbst noch dem Glücke einen Tribut abtrotzen. —
Gewinn und Verlust scheint fast eine nothwendige
Bedingung des Spiels zu sein, und man kann
nicht läugnen, daß die Theilnahme dadurch unge-
mein erhöhet wird; doch es wird schwerlich ein
Gesellschafts-Kartenspiel geben, welches so ganz
ohne eigenes Interesse wäre, daß man es nicht
auch ohne die Absicht des Gewinnes spielen könnte.

Endlich gewährt auch das Spiel, dies wird
Jeder finden, der nur einigermaßen Beobachtun-

gen angestellt hat, tiefe Blicke in das Innere des
Menschen, und fast Nirgends kann man so sichere
Aufschlüsse über den Character einer Person erhal-
ten, als am Spieltische. Klugheit, Mäßigung und
Geschicklichkeit im Spiel haben oft das bürgerliche
Glück einer Person begründet; im Spiel übt sich
der Verstand und die Urtheilskraft, es ist ein schick-
liches Mittel die Annäherung zu erleichtern, be-
reits gemachte Bekanntschaften zu erhalten und
Freunde näher zu verbinden. Die höheren Stän-
de gehen in dieser Gewohnheit den übrigen mit
ihrem Beispiele vor. An den Höfen und in den
Zirkeln der höhern Welt, macht das Spiel einen
nicht unbeträchtlichen Theil der Unterhaltung aus,
und wenn das Beispiel derselben nicht in allen
Fällen die Richtschnur für die in ihren Verhältnis-
sen von Jenen so verschiedenen übrigen Stände
sein darf, so scheint die allgemeine Verbreitung des
Spiels, bei dem vorhin erwogenen mannigfaltigen
Nutzen desselben, die größte Billigung zu verdie-
nen. Das Spiel zur Hauptbeschäftigung, zur Lei-
denschaft machen wollen, das würde nicht mehr
Gebrauch, das würde Mißbrauch desselben sein,
und wenn wir das Spiel vertheidigen, so wird

man uns nicht andichten, daß wir auch diesen in Schutz nehmen. —

Über die Spiele, welche man mit der deutschen Karte spielt, hat man noch keine Anweisung, so viel deren auch über die Spiele, welche mit der französischen Karte gespielt werden, bereits erschienen sind. Sollte es darin seinen Grund haben, daß sie von geringerm Werthe und der Erlernung unwürdig wären? — Die französischen Karten haben in vielen Gegenden Deutschlands den Gebrauch der Deutschen fast ganz verdrängt, jene sind vorzugsweise die an Höfen und in den höhern Ständen allein üblichen: darf man aber daraus schließen, daß die deutschen Karten nur zum Zeitvertreibe des Pöbels dienen können? — Gewiß nicht, wir dürfen nur da, wo sie noch üblich sind, einen Blick in die Gesellschaft thun und wir werden uns eines Besseren belehren. Dieser Mangel mag vielmehr darin seinen Grund haben, daß man bei der Ähnlichkeit vieler deutschen Kartenspiele mit französischen, über welche ihres größeren Publikums wegen viele Belehrungen gedruckt sind, dergleichen nicht für nöthig gehalten hat. Da nun aber nicht ein Jeder der deutsche Kartenspiele er-

lernen will zuvor die französischen erlernt hat, der Unterschied zwischen denen die einige Ähnlichkeit mit einander haben, immer noch zu bedeutend ist, und daher der Mangel eines solchen Buches immer fühlbarer wird, so hat der Herausgeber durch die gegenwärtige Schrift nichts Unverdienstliches zu unternehmen geglaubt. Die Untersuchung, ob dieses oder jenes deutsche Kartenspiel diesem oder jenem französischen nachgebildet sei, oder umgekehrt? gehört in eine Geschichte der sämmtlichen Kartenspiele, auf welche wir uns hier nicht einlassen wollen. Soviel ist jedoch gewiß, daß sie das Angenehme und Feine, überhaupt ihre jetzige Beschaffenheit, zum Theil ähnlichen französischen Kartenspielen verdanken, welche natürlich in den Händen der höhern Welt bald den höchsten Grad von Vollkommenheit erreichten.

Die Kartenbilder, welche in der That noch jetzt nicht von aller Geschmacklosigkeit frei sind, hat man in der französischen Karte bis auf Zwölfe verringert, die übrigen Blätter aber durch einfache Zeichen, die dem Auge nicht durch Überladung beschwerlich werden, von einander unterschieden und derselben dadurch vor der deutschen Karte, in welcher ein jedes Blatt ein Bild ist, einen Vorzug gegeben. Dieses ist denn auch wohl

die Hauptursache, daß die später aufgekommenen französischen Karten, sich überall verbreitet haben und in den höhern Ständen ausschließlich im Gebrauch sind. Die größere Anzahl Blätter, welche die französische Karte hat, kann nur eine Nebenursache sein; denn da man in den Kartenfabriken diese nicht nur zu 52 Blättern, sondern auch zu 40 und 32 macht, wie sie zu den verschiedenen Spielen erforderlich sind, so würde man eben so bald, die Blätterzahl der deutschen Karte vermehrt haben. Da sie nun aber einmal nur aus 36 Blättern besteht, so mußte man von den französischen Kartenspielen, die in der höhern Welt so sehr gewonnen hatten, erborgen, und auf die üblichen Spiele, soweit es die Blätterzahl zuläßt, die Feinheiten derselben übertragen. So wie die französischen Kartenspiele von sehr verschiedenem Werthe sind, so sind es die deutschen Kartenspiele nicht minder, und da wir uns nur darauf beschränkt haben, die Vorzüglichsten und üblichsten zu beschreiben, so haben wir auch dabei keine Stufenfolge beobachten wollen, sondern mit demjenigen, welches unter Allen ohne Zweifel den Rang behauptet, mit dem Solo, den Anfang gemacht, da wir sonst wohl mit dem Elfern, der Mutter aller Stichspiele hätten beginnen müssen.

Kein Vernünftiger wird bezweifeln, daß man ein Kartenspiel aus einer guten Beschreibung erlernen könne und wenn man im Allgemeinen oft das Gegentheil zu behaupten scheint, so kann man diese Behauptung nur auf die Fertigkeit in der Ausübung der in einem Buche gegebenen Regeln beziehen, und in dieser Hinsicht hat man auch keineswegs Unrecht. Fertigkeit im Spiele läßt sich, wie in einer jeden Sache, nur durch die Übung erwerben; aber man wird diese ohne Zweifel leichter erhalten, wenn man die Beschaffenheit des Spiels, dessen Regeln und Gesetze aus einem Buche bereits im Kopfe hat und sich nicht ganz unvorbereitet an den Spieltisch setzet. Das Erlernen eines Spiels, ohne vorherige Kenntniß durch das Spiel selbst, ist wenigstens mit großem und anhaltendem Verluste verknüpft, denn die Belehrung welche man dem Neuling am Spieltische giebt, kann nicht anders, als unvollkommen sein, und er muß durchaus durch Schaden klug werden. Wenn man sich unseres Unterrichts bei Erlernung eines Spieles bedienet, so nehme man hie und da eine Karte zu Hülfe, und nachdem man eine recht anschauliche Idee aufgefaßt hat, so wird man sich die nöthige Übung am Spieltische bald und ohne großen Verlust verschaffen.

Was die Regeln und Gesetze betrifft, so müssen wir erinnern, daß wir durchaus nichts Neues aufgestellt, sondern unter mehreren von einander abweichenden Gewohnheiten, diejenige empfohlen haben, welche der Beschaffenheit des Spiels am angemessensten ist, und sowohl das Recht als die Billigkeit am meisten auf ihrer Seite hat.

Es ist höchst unangenehm für die Zuschauer, wenn sie bei vorfallenden Streitigkeiten als Schiedsrichter aufgerufen werden, denn wenn sie gleich ihr Urtheil noch so unpartheiisch abgeben, so müssen sie doch fürchten von Einem Theile verkannt zu werden; sie suchen deshalb gemeiniglich die Entscheidung abzulehnen, indem sie sich mit der Unwissenheit entschuldigen. Wenn man nun übereinkommt, bei zweifelhaften Fälle dieses Buch zu Rathe zu ziehen und dasjenige anzunehmen, was darin als das Richtigste bestimmt ist, so bedarf man keines Schiedsrichters mehr. Man wird alsdann *nicht nach unserm* Ausspruch, sondern so entscheiden, wie ähnliche Fälle bereits von den besten Spielern in verschiedenen Gesellschaften entschieden worden sind. Will man von den gegebenen Vorschriften solche, welche nicht zu den Unentbehrlichen gehören, dispensiren, so steht das ja einer jeden Gesell-

schaft frei: aber es würde unbillig sein, wenn man ein Versehen gemacht und eine Strafe verwirkt hat, zu verlangen, daß die Mitspieler den Fehler übersehen und von dem Gesetze abgehen sollen. Thun es die Mitspieler aus Gefälligkeit, so wird es nicht ohne einigen Verdruß geschehen, und sobald ein Anderer einen Fehler macht, wird er eben diese Nachsicht verlangen und sich auf den vorigen Fall berufen. Ein solches Verfahren kann nur das Vergnügen vermindern und derjenige welcher darauf besteht, daß die Gesetze *genau* befolgt werden sollen, verdient Dank, nicht aber als ein Zänker angefeindet zu werden; denn er hat das Recht auf seiner Seite und indem er die Ordnung beim Spiele aufrecht zu erhalten sucht, so sorget er zugleich für die Erhaltung der allgemeinen Zufriedenheit. — Unter den Personen, welche vom Spiele Profession machen, giebt es gar Viele, welche nicht immer in den Schranken der Rechtlichkeit bleiben, und nicht durch Geschicklichkeit allein, sondern — geradezu gesagt — durch Gaunerei das Glück auf ihre Seite zu bringen suchen. Andere, welche zwar das Spiel nicht als Gewerbe treiben, verführt die Habsucht zur Unredlichkeit. Da man nun die Gesellschaft am Spieltische nicht immer wählen und solche Leute vermeiden

kann, jene eigennützigen Spieler aber, ihre Unredlichkeit, wenn sie entdeckt wird, stets vertheidigen werden und sich zu der festgesetzten Strafe nicht bequemen wollen, so wird in solchen Fällen dieses Buch ebenfalls, wenn man es zur Richtschnur angenommen hat, die besten Dienste leisten.

Man weiß, daß die Karten in den meisten Ländern durch schwere Abgaben sehr vertheuert werden, und daß der Landesherr nur den Gebrauch solcher erlaubt, welche durch einen auf einem gewissen Blatte, oder auf mehreren, abgedruckten Stempel das Zeichen tragen, daß die verordneten Abgaben davon entrichtet sind. Um diese Abgaben ohne Unterschleif einziehen zu können, ist in vielen Ländern nur der Gebrauch inländischer Karten gestattet, die Einfuhr fremder dagegen streng verboten. Dieses giebt zu einem starken Schleifhandel mit Karten, welche man vom Auslande bezieht, Veranlassung. In Sachsen sind die Karten, besonders die deutschen, mit verhältnißmäßig sehr billigen Abgaben belegt, auch ist das Einbringen fremder Karten erlaubt, welche jedoch, wenn sie nicht wieder ausgeführt, sondern im Lande verbraucht werden, um die inländischen Fabriken zu begünstigen, etwas beträchtlichere Abgaben haben, als die im Lande verfertigten.

Von der deutschen Karte insbesondere.

Die deutsche Karte besteht aus sechs und dreißig Blättern, welche, wie ein Jeder der nur einigermaßen dieselbe kennt, wissen wird, in vier verschiedene Farben vertheilt sind. Diese werden durch Schellen, Roth oder Herzen, Grün und Eicheln bezeichnet. Eine jede Farbe hat daher Neun Blätter, deren gewöhnliche Ordnung folgende ist: Daus, König, Ober, Unter, Zehn, Neune, Achte, Sieben und Sechs. Die Sechsen werden zu den meisten Spielen nicht gebraucht, und vor dem Spiele herausgenommen, daher alsdann die Karte nur aus zwei und dreißig Blättern besteht. Die hier angegebene Ordnung erleidet in einigen Spielen eine Veränderung, welche an den gehörigen Orten angegeben werden soll. Außer dieser Ordnung wird den Blättern noch ein gewisser Nennwerth beigelegt und das Daus zu Eilf, den König zu Vier, der Ober zu Drei, der Unter zu Zwei, die Zehne zu Zehn Augen oder Points gezählt. Den übrigen Blättern wird eientlich kein Nennwerth beigelegt, doch zählt man

sie auch oft zu soviel Augen, als ihre Benennung mit sich bringt. In verschiedenen Spielen finden eigene Arten die Blätter nach Augen zu zählen statt, welche bei der Anleitung zu diesen Spielen angegeben werden sollen.

Die einzelnen Blätter der Karte nennt man auch wohl Briefe, aber auch die ganze Karte wird oft so genannt, wie denn in ältern Zeiten Briefe eine allgemein übliche Benennung der Karten war. Die Kleinen deutschen Karten, welche den Namen Rümpfkarten führen und besonders im Sächsischen Erzgebirge üblich sind, die zur Ersparung des Papiers ohne Sechssen, also nur zu zwei und dreißig Blätter gemacht werden, verkauft man in Paketen, die man ebenfalls Briefe nennt. Ein Brief Rümpfkarten enthält bei den gebirgischen Kartenmachern 18 Stück, in den leipziger Fabriken aber, werden 24 Stück zusammen gepackt, welches man gewöhnlich Einen Packt nennt und die Benennung Brief nur der gebirgischen Käufer wegen beibehält.

I.

Das Solospie

Vorbemerkung.

Das Solo ist ohne Zweifel eine Nachahmung des l'Hombre, mit welchem es die größte Ähnlichkeit hat und unter allen Spielen, welche mit der deutschen Karte gespielt werden, das Vortrefflichste, indem es durch seine mannigfaltigen Veränderungen die Aufmerksamkeit auf das Angenehmste fesselt. Die Ausdrücke welche dabei gebraucht werden, sind größtentheils vom l'Hombre entlehnt und sollen hier sogleich aufgeführt und erklärt werden. Man spielt Solo unter Vier, Drei und Fünf Personen; unter Vieren ist es am Gebräuchlichsten, unter Dreien hat es nicht die Mannigfaltigkeit, und man spielt es gewöhnlich nur in Ermangelung des Vierten Spielers; dagegen ist das Solo unter Fünfen eine ganz neue Erfindung, welches eine eigen dazu gemachte Karte von 40 Blättern erfordert. Beim Spiele verlangt man

mit Recht von den Umstehenden, daß sie weder durch lautes Gespräch oder durch Geräusch Störung geben, noch sich in die Angelegenheiten des Spiels mischen.

Die Ausdrücke welche beim Solo gebraucht werden.

Die Parthie sind die Personen, welche ein Spiel zusammen machen. Es bedeutet auch die Dauer der Zeit des Spieles, z. B. Wollen Sie eine Parthie Solo mitspielen? d. h. wollen Sie eine bestimmte oder unbestimmte Zeitlang Solo mitspielen?

Tailliren, die Karte untereinander mischen.

Mêliren, bedeutet ebenfalls die Karte mischen.

Prämêliren, vormischen; nämlich wo man mit zwei Karten spielt, da muß der dem Kartengeber Gegenübersitzende, jedesmal nachdem ein Spiel gemacht ist, die Karte zusammen nehmen, sie etwas mischen und seinem Nachbar rechter

Hand, mithin der gegenwärtigen Vorhand zum künftigen Geben hinlegen.

Coupiren, die Karte abheben oder in zwei Haufen theilen. Es bedeutet auch, ein ausgespieltes Blatt mit einem höhern oder mit Trumpf nehmen.

Der Pot ist der Teller oder ein anderes schickliches Gefäß darein die Marken gelegt werden, welche als Stamm oder Bêtes von den Spielern gesetzt werden müssen, daher man auch wohl die Marken, welche im Teller liegen den Pot nennt; man sagt: ich ziehe den ganzen Pot, d. h. alles was darin ist.

Der Stamm ist der Einsatz, welchen der Kartengeber in den Pot setzen muß.

Bête die Strafe, welche für ein verlornes Spiel oder für ein Versehen in den Pot gesetzt wird.

Der Block ist ein Spielzeichen, welches den vierfachen oder einen andern erhöhten Werth des Einsatzes anzeigt. Da der Block ein, jedem Spieler gegenüber, an den Teller (nicht hinein) gelegtes Zeichen, etwa ein Stück Geld, ist, so wird durch diese Art zu spielen alle sonst mögliche Un-

ordnung beim Ein- und Herauszählen der Marken vermieden.

Die Vorhand, hat der, welcher demjenigen, der die Karte giebt zur linken Hand sitzt. Man nennt auch die Person selbst, welche die Vorhand hat, die Vorhand, z. B. wenn der Zweite fragt, da der Erste schon Solo angesagt hat, so spricht ein Anderer: die Vorhand spielt Solo (folglich kann der Zweite nicht fragen). Diese hat das Vorrecht, daß sie sich zuerst erklären kann, ob sie ein Spiel unternehmen will. Im Spiele selbst heißt der die Vorhand, an dem das jedesmalige Ausspielen ist.

Die Hinterhand, heißt derjenige, welcher die Karte gegeben hat, weil er so lange warten muß, bis die drei andern Mitspieler sich wegen des Spiels erklärt haben. Im Spiele heißet der die Hinterhand, der nach dem jedesmaligen Ausspielen sein Blatt nach der Reihe zuletzt zugeben darf.

Trumpf ist diejenige Farbe, in welcher ein Spiel angesagt und bewilligt worden ist, welche die andern Farben alle sticht oder den Sieg über sie erhält. Man sagt auch

Atout (atuh) welches mit Trumpf gleichbedeutend ist.

Spadille (Spadillje) ist der Eicheln Ober und jedesmal der höchste Trumpf. Man sagt auch wohl

der Alte, anstatt die Spadille.

Manille (Manillje), die Sieben von derjenigen Farbe, welche Trumpf ist und alsdann in der Ordnung der Zweite. Man sagt auch

die Spitze, welches mit Manille gleiche Bedeutung hat.

Basta, ist der Grün Ober, und in der Reihe der Trümpfe der Dritte.

Matador heißt ein Todtschläger oder überwinder. Matadors sind die Spadille, Manille und Basta.

Passen, oder das Spiel vorbeigehen lassen, mithin eine Erklärung geben, daß man selbst kein Spiel wagen will.

Eine Frage ist ein Spiel, welches man mit Hülfe eines Dauses, das man nicht selbst hat, macht. Ich frage! heißt: ich frage ob es erlaubt sei, daß ich mit Hülfe desjenigen, welcher ein gewisses mir abgehendes Daus hat, ein Spiel mache.

Solo spielen, heißt, ohne Beihülfe, allein fünf Stiche machen.

Forcée (Forßeh) der Zwang. Solcher Zwangsspiele giebt es beim Solo zweierlei, nämlich:

Forcée simple (Forßeh simpel) auch

Spadille forcée oder klein Forcée.

Dieser Zwang tritt ein, wenn alle vier Spieler gepaßt haben, alsdann muß derjenige welcher die Spadille in Händen hat, auf die an seinem Ort erklärt werdende Weise, spielen.

Forcée partout (Forßeh partuh) oder Groß Forcée auch Respect, ist ebenfalls ein Zwangsspiel, da derjenige welcher Spadille und Basta hat spielen muß, es wäre denn, daß ein Solo angesagt würde, wo ihm zu passen erlaubt ist.

Force (Forß) die Stärke, also im Spiele das höchste Blatt einer Farbe. Die Force in Trumpf gehabt haben, sagt man von demjenigen Gegenspieler, welcher die mehrsten und höchsten Trümpfe hatte und dadurch den Verlust des Spiels bewirkte.

Der Tout (Tuh), die Vole (Wohle) oder das Tutti, deutsch die Lese oder die Wäsche, ist gemacht wenn der oder die Spieler alle acht Stiche bekommen.

Eine Revolte oder Devole bewirken die Gegenspieler, wenn sie alle Stiche und der oder die Spieler gar keinen bekommen.

Revoltiren, geschieht wenn die Gegenspieler alle acht Stiche bekommen.

Remis (Remih) ist das Spiel, wenn Spieler und Gegenspieler, jede vier Stiche bekommen.

Codille (Kodillje) wird das Spiel verlohren, wenn die Gegenspieler fünf Stiche bekommen.

Honneur (Honnöhr), eine Ehrenbezeugung, eine Spielbelohnung, welche derjenige erhält, welcher außer dem gewonnenen Spiele noch die ersten fünf Stiche macht und Matadors hat; man rechnet auch den zufälligen Tout zu den Honneurs. Die Gegenspieler erhalten auch Honneurs bezahlt, wenn sie ein Spiel mit Matadoren verlohren oder selbst die ersten fünf Stiche machen.

Eine Renonce (Renongß) ist der Mangel einer Farbe unter den in Händen habenden Blättern.

Bedienen, die ausgespielte Farbe zugeben oder bekennen.

Stechen, aus Mangel einer angespielten Farbe mit Trumpf nehmen.

Ein Stich, die vier durch das jedesmalige Ausspielen zusammen gekommenen Blätter.

Die Ersten sagt man, um den Ausdruck: die fünf ersten Stiche abzukürzen.

Lachiren (laschiren), Jemand einen Stich lassen, den man nehmen könnte.

blanc, blos, unbesetzt. Ich habe die Spitze blanc, heißt ich habe keinen andern Trumpf daneben; ein Daus blanc haben, von der Farbe kein Blatt weiter.

Die ursprüngliche Art das Solo zu spielen.

Man hat die Art wie das Solo ursprünglich gespielt worden ist, auf mancherlei Weise verändert und es giebt allein unter vier Personen, vier verschiedene Abarten, so wie das Solo unter drei Personen, und mit einer Karte, die fünf Farben und 40 Blätter hat, ebenfalls Abarten des ursprünglichen Solospiels sind. Da die Regeln und Gesetze bei allen diesen Abarten dieselben sind, so werden wir von der ursprünglichen Weise Solo zu spielen ausführlich reden, die Abweichungen hiervon aber alsdann kurz bemerklich machen.

Wie das Spiel eingerichtet wird.

Wenn vier Personen sich zu einer Parthie Solo vereinigen wollen, so legt man auf dem Tisch, daran gespielt werden soll, vor jeden Platz

ein Blatt aus der Karte und zwar Eins von jeder Farbe; alsdann nimmt derjenige, welcher das Spiel einrichtet, (an einem öffentlichen Orte geschiehet es von dem Wirthe oder von einem seiner Leute, sonst übernimmt es auch wohl einer von denen, welche zur Parthie gehören) vier Blätter aus der Karte, ebenfalls Eins von jeder Farbe, mischt solche und läßt einen jeden Mitspieler ein Blatt ziehen, worauf man da seinen Sitz nimmt, wo sich die gleiche Farbe, von dem gezogenen Blatte befindet. Ist eine Dame von der Parthie, oder ein Mann von ausgezeichnetem Range, so überreicht man dieser oder diesem die Wahlblätter *zuerst* zum Ausziehen. Derjenige, dessen Platz durch Eicheln bestimmt war, muß *angeben*, d. h. er giebt zuerst die Karte und sein Nachbar rechter Hand giebt, wenn man aufhören will zu spielen, zum letzten male, d. h. *abgeben*. In verschiedenen Gesellschaften giebt derjenige, welcher angegeben hat, auch wieder ab, also giebt er einmal mehr, als die übrigen. Jeder Spieler hat eine gleiche Anzahl Marken oder Zahlpfennige, man bestimmt wie hoch gespielt werden soll und wechselt am Ende des Spiels die gewonnenen und

verlohrnen gegenseitig aus. Mitten auf dem Tisch steht ein Teller oder ein anderes schickliches Gefäß, welches der Pot genannt wird und dessen Bestimmung man in der Erklärung der Ausdrücke, welche im Solo üblich sind, bereits gelesen hat. Gemeiniglich wird auch zu Anfange des Spiels bestimmt wie lange man spielen will; in diese Übereinkunft wird sich ein Jeder fügen, da es eine Unhöflichkeit sein würde, früher abgehen zu wollen, als man Anfangs versprochen hatte; man wird dann wenigstens einen Freund eintreten und die Parthie für sich beendigen lassen. — Thut man es dennoch aus Verdruß und ohne gerechte Ursachen, so muß man den Verlust, welchen einer oder der andere Mitspieler bis dahin erlitten hat, ersetzen und das Kartengeld allein bezahlen. Rufen dringende Geschäfte Jemand unerwartet vom Spiel, und es findet sich keiner der in dessen Stelle eintritt, so werden die Mitspieler so billig sein, die gerade stehenden Bêtes zu notiren, um sie zu einer andern Zeit abzuspielen.

Vom Kartengeben.

Nachdem die Sechssen aus der Karte herausgenommen worden sind, besteht dieselbe aus 32 Blättern. Der Geber mischt die Karte, und legt sie dem Nachbar Rechts vor, welcher abhebt, d. h. den obern Theil der Karte abnimmt, so daß, nachdem der Geber den liegen gebliebenen untern Theil auf die abgehobenen Blätter gesetzt hat, der obere Theil der Karte der untere wird. Nun giebt er und zwar links herum, gewöhnlich erst drei dann zwei und wieder drei Blätter, oder jedesmal zwei Blätter. Die letzte Art zu Geben ist jener noch vorzuziehen, man sollte aber, wie auch schon häufig geschieht, nicht mehr als Ein Blatt auf einmal geben, weil dadurch vermieden würde, daß Hauptblätter, welche durch das vorige Spiel beisammen gekommen sind und durch das Mischen nicht getrennt wurden, in Eine Hand kämen. Welche Art die Karte zu vertheilen man aber auch [illegible]ht, so wie man angefangen hat zu Geben, [illegible]ß auch während des ganzen Spiels gegeben [illegible]den, und der Geber hat darin keine Wahl[illegible]dern er muß die Blätter so vertheilen,

wie man beim Anfange des Spiels übereingekommen ist.

Der Kartengeber setzt jedesmal 4 Marken Stamm. Es ist bereits vorhin gesagt, daß derjenige der erste Kartengeber sei, dessen Platz durch Eicheln bestimmt worden ist, allein man hält es auch häufig so, daß derjenige, welcher die Spadille bekommen, den Ersten Stamm setzt, dessen Nachbar zur linken Hand aber die Vorhand hat. Insofern jedoch ein jedes Spiel wo die Karten bereits verrathen sind, weniger Interesse hat, so thäte man besser es bei der vorigen Methode bewenden zu lassen.

Es ist die Pflicht des Gebers, die Karte verdeckt und gut zu mischen.

Der dem Kartengeber zur Rechten Sitzende ist verbunden, zu Coupiren. In dem Fall, daß derjenige, welchem dieses Geschäft oblieget, gerade eine Abhaltung hat, z. B. er nimmt eine Prise, er trinkt, er stopft eine Pfeife u. s. w. so spricht er wohl zum Geber: Fort! oder klopfet mit einem Finger auf die Karte, und der Geber vertheilt dieselbe so, wie sie von ihm vermischt ist, ohne daß sie wirklich abgehoben wäre. Es hängt aber von

den Mitspielern und insbesandere von der Vorhand ab, ob dieses erlaubt werden soll; denn in der Regel müssen einige Blätter wirklich abgehoben werden, wenigstens Zwei, nur Ein Blatt abzugeben ist nicht erlaubt. Wenn aber auch wirklich abgehoben ist, so wird doch in vielen Gesellschaften der Vorhand das Recht zugestanden noch Ein- ja wohl Zweimal aufmischen zu lassen. Dieses giebt aber, indem dadurch ein Mißtrauen gegen den Geber verrathen wird, oft zu großen Verdrießlichkeiten Anlaß, und man sollte daher diesen Vorzug der Vorhand nie einräumen. Wollte man ja etwas thun, so möchte es geschehen, daß man der Vorhand gestattete, ehe abgehoben ist, noch einmal einmischen zu lassen. Ist aber einmal coupirt, so muß ohne Abänderung gegeben werden.

Wo mit zwei Karten gespielt wird, da mischet, während der Geber die Karten vertheilt, derjenige welcher ihm gegenüber sitzt, die andere Karte und legt solche dem der die Vorhand hat, nämlich seinem Nachbar Rechter Hand zum nächsten Geben vor; dieses nennt man Prämêliren.

Wenn im Geben ein Kartenblatt umgekehrt liegt, oder der Geber ein Blatt umwirft und also

offen abgiebt, so ist es dem, welchem in der Ordnung dieses Blatt zukommen sollte, freigestellt, ob er es behalten will oder nicht, und im letztern Fall muß noch Einmal gegeben werden. Ist das umgekehrte Blatt aber die Spadille oder Basta, so wird von Neuem gegeben, weil dadurch die Stärke des Spiels zu sehr verrathen würde. Eben dieses findet auch ohne weitere Bedingung statt, wenn mehr als Ein Blatt umgekehrt liegen. Wirft aber ein Spieler seine Blätter selbst um, so geht das Spiel ungehindert fort, wenn es auch dem Unvorsichtigen zum größten Nachtheil gereichen sollte.

Ist vergeben, d. h. hat Einer mehr und ein Anderer weniger als Acht Blätter, so muß von Neuem gegeben werden und der Geber noch einmal Stamm setzen. Ist der Geber außer Schuld, z. B. wenn während des vorigen Spiels ein Blatt vom Tische geworfen wäre, so ist er auch von der Strafe, den Stamm noch einmal setzen zu müssen, frei. Ein Jeder muß seine Karten nachzählen ehe er ansaget oder passet; wer es nicht thut und ansaget oder passet, nachher aber erst die unrichtige Karte bemerkt, muß ein Bête setzen. Entdeckt es sich erst während des Spiels, daß ein Blatt fehlt,

oder daß Einer mehr und ein Anderer weniger, als Acht Blätter hat, so ist das Spiel ungültig, der Geber muß die Karte noch einmal vertheilen und ein Jeder, der sich eine Nachläßigkeit hat zu Schulden kommen lassen, seine Strafe setzen. — Wenn die Karte zu Anfange des Spiels nicht richtig und zwei gleiche Blätter darin wären, so daß die Zahl von 32 Blättern vorhanden ist, und man bemerkte es während dem Spiele, so gilt das Spiel nichts; ist es aber schon zu Ende, so ist es gültig, es sei gewonnen oder verlohren. Der Tout aber gilt nicht, wenn er mit einer unrichtigen Karte unternommen wäre. Sind die beiden gleichen Blätter in Eine Hand gekommen, so ist man verbunden es anzuzeigen; ist es aber nicht geschehen und gespielt worden, so gilt das Spiel nichts, auch wenn es schon beendigt wäre.

Wenn ein Spieler die Karten eines Andern aufgenommen hat, so muß von Neuem gegeben werden; ist aber bereits ein Spiel angesagt und von den Übrigen gepaßt, so schadet es nichts, denn es muß ein Jeder auf die ihm zugetheilten Karten Achtung geben.

Wer im letzten Spiele die Vorhand hatte, der muß die Karte zum nächsten Spiele vertheilen. Giebt aber Einer die Karte, ohne daß die Reihe an ihm ist, und dieser Irrthum wird erst dann entdeckt, wenn alle Blätter vertheilt sind und ein Spiel angekündigt ist, so ziehet der, welcher wirklich gegeben hatte seinen Einsatz zurück und der, welcher der Ordnung nach hätte Geben sollen, setzet den Stamm, und sein Nachbar zur linken Hand spielet aus. Träfe sichs nun, daß gerade die vermeintliche Vorhand, nämlich der Nachbar links von denjenigen, welcher die Karte irrig austheilte, das Spiel angesagt hätte und er wollte, da ihm der Vorzug zuerst ausspielen zu dürfen, durch die Berichtigung des vorgefallenen Fehlers genommen wird, das Spiel nicht unternehmen, so kann er zurücktreten und es wird von Neuem gegeben. Wird aber der Irrthum, daß ein Anderer als der an dem die Reihe ist, die Karte giebt, noch während des Gebens entdeckt, so werden die Blätter wieder zusammen geworfen und es muß derjenige an dem die Reihe ist, wirklich geben.

Die Karte mit Anstand zu mischen und zu vertheilen, das ist allerdings eine Kunst, welche

man suchen muß, sich zu eigen zu machen; wir wollen indeß keine besondere Regeln darüber geben, da Anfänger geschickten Spielern, welche auch hierin eine gewisse Vollkommenheit erreicht haben, bald die Vortheile abmerken werden.

Vom Einsatz, Bête und Block.

Der Pot ist der Teller oder das Gefäß, welches bestimmt ist, den Einsatz des Gebers und die Bêtes oder die Spielstrafen aufzunehmen. Man hat verschiedene Einrichtungen hiebei getroffen, mit welchen wir die Leser bekannt machen müssen.

Gewöhnlich ist es, daß der Geber jedesmal Vier Marken in den Pot setzet, welche Einlage der Stamm genannt wird. Der Geber darf sich keine Nachläßigkeit dabei zu Schulden kommen lassen, sondern er ist dazu verbunden noch ehe er die Karte zum Abheben vorlegt; ist es bis dahin nicht geschehen, so haben die übrigen Spieler das Recht ihn daran zu erinnern. Wird das Spiel gewonnen, so zieht der Spieler den Stamm und

theilt denselben bei Hülfsspielen mit seinem Gehülfen, beim Solo behält er ihn natürlich für sich allein. Geht ein Spiel verlohren, so muß eine Strafe gesetzt werden, welche man Bête nennt. Bête ist ein französisches Wort und bedeutet ein Thier; es ist dem französischen l'Homme und dem spanischen l'Hombre, welches beides der Mensch heißt, entgegen gesetzt. Denn im L'Hombrespiel heißt der Spieler allemal der l'Hombre, d. i. der Herr des Spiels. Aber so groß auch die Ehre war, welche man bei der Erfindung des L'Hombrespiels dem Spieler erwies, so wenig Zwang that man sich an, ihn beim Verluste des Spiels herabzusetzen, man schrieb denselben blos seiner Ungeschicklichkeit zu, welches doch nicht immer der Fall ist, und sagte: er hat gespielt wie ein — Bête und die Strafe, welche man für den Verlust des Spiels setzen muß, erhielt denselben Namen. So heißt also noch jetzt die Spiel-Strafe, das Bête. Dieses richtet sich allemal nach dem Inhalte des Pots. Wenn nämlich nur ein einfacher Stamm von Vier Marken steht, so setzt man auch nur ein Bête von 4 Marken und nachdem die Karte wieder gegeben und noch ein Stamm dazu gesetzt worden, enthält

der Pot schon 12 Marken. Geht abermals ein Spiel verlohren, so muß man 12 Marken Bête setzen, soviel als man im Gewinnfalle gezogen haben würde, und nachdem der Kartengeber den Einsatz hinzugethan, so ist der Pot schon auf 28 Marken angewachsen. Wenn zum dritten Mal ein Spiel verlohren wird, so steigt das Bête noch einmal um 4 Marken und man setzt ein Bête von 16; aber höher steigt das Bête nicht, denn wenn über 16 Marken im Pot stehen, so werden nicht mehr als 16 Marken Bête gesetzt. Die Bêtes sind sowohl als der Einsatz, zu einer außerordentlichen Belohnung für die Gewinner bestimmt. Man zieht daher bei dem Gewinnen eines Spiels, wenn der Pot 16 Marken und darunter enthält, Alles; steht aber mehr, so zieht man jedesmal 16 Marken. Bei den Hülfsspielen darf nur allein der, welcher das Spiel angesagt hatte, aus dem Pot herauszählen, indem er die dem Gehülfen zugehörige Hälfte demselben sobald er das Ganze genommen, zutheilen muß. Denn wenn Beide zu gleicher Zeit ihren Antheil aus dem Pot nehmen wollten, so würde es leicht Irrungen geben und der Pot unrichtig werden. Wer es vergißt aus

dem Pot zu ziehen oder zu wenig nimmt, hat so bald die Karte aufs Neue abgehoben ist, sein Recht verlohren. Wird der ganze Pot gezogen und es sind durch ein vorhergegangenes Versehen unter vier Marken übrig, so zieht sie der Spieler ebenfalls; bei einem Hülfsspiele bekommt der Gehülfe von 2 Marken eine; ists aber nur Eine Marke, so bekommt sie der Anfragende, so auch die Dritte. Derjenige, welcher die Karte gegeben hat, muß am Ende des Spiels auf den Pot Acht geben, daß nicht zuviel genommen und derselbe unrichtig werde.

Man spielt auch mit steigenden Bêten. Die ersten drei Bêtes werden wie bei der vorigen Art zu spielen gesetzt: erst 4, dann 12 und wiederum 16. Aber dabei bleibt es nicht stehen, sondern die folgenden Bêtes steigen immer um 4 Marken, daß also das Vierte 20, das Fünfte 24 u. s. w. beträgt. Hierbei ist es jedoch nothwendig, daß die Bêtes über 16 Marken, angeschrieben werden. Es wird alsdann jedesmal um das letzte oder höchste Bête gespielt. Sind die angeschriebenen Bêtes abgespielt, so wird der durch die Einsätze der Kartengeber angewachsene Pot zu 16 Marken, soweit es thunlich, getheilt und nach und

nach abgespielt; entsteht dabei ein neues Bête, so wird erst dieses abgespielt und dann fängt man erst wieder beim Pot an. Es wird kaum nöthig sein zu erinnern, daß das Steigen der Bêtes nur von denen an, statt findet, die wirklich noch stehen; z. B. Wenn ein Bête von 24 gezogen worden wäre, so ist das, welches noch wirklich steht Eins von 20, und wenn darauf wieder ein Spiel verlohren geht, so wird ein Bête von 24 angeschrieben, nicht etwa Eins von 28, in der Progression von dem, welches bereits gelöscht ist. — Die Einrichtung mit steigenden Bêten zu spielen, ist selten, häufiger spielt man es um den Block oder um den Rock.

Man hat zwei verschiedene Arten um den Block zu spielen. Die Erste ist diese: Es setzt ein jeder Mitspielender ehe das Spiel seinen Anfang nimmt zwei Stämme in den Pot und der Geber noch einen besonders, und bei jedem gewonnenen Spiele werden 4 Stämme abgespielt und bei jedem verlohrnen soviel zugesetzt. Sind nun die Stämme alle abgespielt, so wird von neuem zugesetzt. Der Einsatz fürs Geben ist der gewöhnliche. Da aber bei diesem Blockspiele leicht Unordnung einreißen kann, so muß der, welcher die Karte gegeben hat, am Ende des Spiels die gewonnenen Stämme vertheilen, die verlohrnen einsammeln und für die Richtigkeit des Pots stehen; denn wenn der folgende Geber bemerkt, daß etwas fehlt, so muß es der vorige Geber ersetzen. —

Eine bessere Art mit dem Block zu spielen ist die Zweite, bei welcher der Einsatz eines Stammes bei dem jedesmaligen Geben wegfällt. Dagegen setzen alle vier Spieler beim Anfange des Spiels ein Stamm-Bête von 16 Marken. Weil aber die Menge der Marken sehr leicht zu Unordnungen Anlaß geben könnte, so setzt man statt derselben ein Spielzeichen, welches der Block genannt wird. Dadurch wird nun der Teller in der Mitte des Tisches auf eine Weise entbehrlich und man kehrt daher denselben um, und ein jeder Spieler legt seinem Sitze gegenüber, an den Teller, sein Spielzeichen, den Block. Zu diesem Zeichen wählt man wohl ein sich auszeichnendes großes Geldstück, eine Schaumünze oder was man will. Dieser Block nun gilt also, wie schon gesagt für 16 Marken, welche, so wie die Reihe trift, bezahlt werden, dagegen man den Block einzieht. Hat

man die Marken bezahlt, den Block aber einzuziehen vergessen und es ist schon wieder zum folgenden Spiel abgehoben worden, so kann man den Fehler nicht mehr verbessern und der Block gilt noch einmal. In allen den Fällen, wo man durch den Verlust des Spiels, oder durch ein Versehen eine Spielstrafe verwirkt und ein Bête setzen muß, legt man bei diesem Spiele einen Bolck an: daraus folgt von selbst, daß man zwei, drei und mehrere Blöcke stehen haben könne. In den Fällen, wo Zwei *Ein* Bête gemeinschaftlich setzen müssen, wie bei dem Verlust des Forcée partout und des Forcée simple eintritt, arrangirt man sich so, daß der Eine den Block setzt und dafür von dem Andern seinen Antheil in Marken ausgezahlt erhält. — Wenn alle Blöcke abgespielt sind, so legt ein Jeder einen neuen Block an. — Der Block wird in allen Fällen gezogen, wo ein Bête gezogen würde, daher auch die Gegenspieler, wenn sie bei einem Hülfsspiele fünf Stiche gemacht haben, einen Block, welcher für ein volles Bête gilt, ziehen.

Es wird nach Beendigung eines jeden Spiels ein Stamm, oder Bête (bei dem Blockspiele ein

Block) entweder *gezogen*, oder ein Bête oder Block *gesetzt*, ein dritter Fall tritt nicht ein.

Von der Trumpffarbe und den Matadoren.

Der Ausdruck Trumpf ist ohne Zweifel von dem französischen la Triomphe, welches der Sieg bedeutet, entlehnt worden. Ein jedes Blatt von der Trumpffarbe besieget oder sticht alle andere Blätter außer dieser Farbe. Die Trumpffarbe bestimmt derjenige, welcher ein Spiel ansagt, oder in gewissen Fällen ein Anderer, welcher dazu aufgefordert wird, genug, in jedem Spiele wird eine Farbe zu Trumph ernannt. Die *natürliche Ordnung* der Blätter bleibt mit Ausnahme des Eicheln Ober und des Grün Ober, welche allemal Trumpf sind, so wie der Sieben von der zu Trumpf ernannten Farbe, welche unter der Benennung *Manille* der zweite Trumpf wird, dieselbe. Der Eicheln Ober ist allemal der erste Trumpf und heißt die Spadille, der Grün Ober ist stets

der dritte Trumpf und heißt die Basta. In Eicheln und Grün sind Neun Trümpfe vorhanden, als: 1) die Spadille (oder der Eicheln Ober), 2) die Manille (die Eicheln oder Grün Sieben), 3) die Basta (der Grün Ober), 4) Daus, 5) König, 6) Unter, 7) Zehne, 8) Neune, 9) Achte. — In Schellen und Roth dagegen sind Zehn Trümpfe, nämlich: 1) Spadille, 2) Manille (Schellen oder Roth Sieben), 3) Basta, 4) Daus, 5) König, 6) Ober, 7) Unter, 8) Zehne, 9) Neune, 10) Achte. — Daher nennet man auch Eicheln und Grün eine kurze, Schellen und Roth aber eine lange Trumpffarbe.

Weil nun der Eicheln Ober, die Sieben der gewählten Trumpffarbe und der Grün Ober einen besondern Vorzug haben, so heißen sie Matadors, d. i. Todschläger oder überwinder, nämlich aller übrigen Trümpfe. Wenn nun gleich kein anderer Trumpf einen Matador überwinden kann, so bezwingt doch ein Matador den andern; die Spadille sticht die Manille und Basta, die Manille sticht die Basta, diese aber kann keinen höhern Trumpf, als das Daus überwinden. Sind

die drei Matadors in einem Spiele beisammen, so haben sie noch den zweiten Vorzug, daß für sie Honneurs bezahlt werden. In den Hülfsspielen: der Frage, dem Forcée partout und Forcée simple, machen die Blätter des Spielers und seines Gehülfen in Ansehung der Matadors, so wie der Folgekarten oder Nachmatadors (davon gleich die Rede sein wird), ein Ganzes aus. Der Spieler z. B. hat Spadille, Manille, Daus, aber die Basta nicht, und er allein kann also keine Matadors zählen; sein Gehülfe aber hat die Basta und den König — und es ist nun eben so gut, als wenn der Spieler selbst diese Blätter gehabt hätte, denn die beiden Spieler zählen Matadors und bekommen die festgesetzten Honneurs dafür bezahlt.

Eigentlich giebt es, wie wir schon gehört haben, nur drei Matadors, allein man zählt jetzt auch das Daus, den König und alle übrigen Trümpfe dazu, so weit sie der oder die Spieler in ununterbrochener Folge haben, daß man also acht, neun und zehn Matadors haben kann. Diese Blätter, welche eigentlich keine Matadors sind, nennt man Nachmatadors. Wenn man sagen wollte:

man habe die Matadors und zwei Nachmatadors gehabt, so würde das gleichbedeutend sein mit dem üblichern Ausdruck, fünf Matadors gehabt haben, das heißt, die Trümpfe von der Spadille bis zum Könige. Nachmatadors heißen die Trümpfe vom Dause ab nur dann, wenn die drei Matadors vorhergehen; ohne diese bekommen die folgenden Trümpfe keine Honneurs und wenn man sie sämmtlich vom Dause bis zur Achte beisammen hätte. Die Honneurs für drei Matadors betragen 3 Marken, und für jeden folgenden Nachmatador noch 1 Marke. An vielen Orten bezahlt man aber *für die drei ersten* Matadors nur 1 Marke, und erst den vierten, fünften u. s. w. für *jeden* noch 1 Marke; dieses ist eine Gewohnheit wider die sich, wo sie einmal eingeführt ist, nichts sagen läßt. — Soviel nun in einem Spiele Matadors beisammen waren, soviel Honneurs werden bezahlt, wenn das Spiel gewonnen wird; geht es verlohren, so muß man eben soviel an die Gegner bezahlen.

Nach der Regel, daß stets die angespielte Farbe bedient werden soll, muß auch ein Matador und wäre es der Höchste, wenn kein anderer Trumpf

sich in derselben Hand daneben befindet, auf das Fordern mit dem kleinsten Trumpf erscheinen.

Die verschiedenen Spielarten.

Zu einem Spiele gehören nothwendig fünf Stiche, man kann aber auch alle Stiche machen. Da man nun nicht immer so gute Blätter erhalten hat, daß man allein ein Spiel unternehmen könnte, so *kann*, und in gewissen Fällen *muß*, man auch mit einem Gehülfen ein Spiel machen. Daher entstehen natürlich verschiedene Spielarten des Solospiels von ungleichem Werthe.

Das Fragen

ist in der Rangordnung die geringste Spielart, man bestimmt die Trumpffarbe und ruft einen Gehülfen auf.

Das Forcée partout

ist ebenfalls ein Hülfsspiel, welches aber den Rang vor der Frage hat, es ist zugleich ein Zwangsspiel, da derjenige, welcher Spadille und Basta erhalten

hat einen Gehülfe aufrufen muß, welcher auch eine Farbe zu Trumpf ernennet.

Solo

ist eine noch höhere Spielart, man macht das Spiel allein und bestimmt folglich auch selbst die Farbe, welche Trumpf sein soll.

Der Tout

ist die höchste Spielart und findet statt, wenn man nicht nur die zum Solo nöthigen fünf, sondern alle acht Stiche zu machen gedenket und daher den Tout ansagt. Man hat beim angesagten Tout so wenig, als beim bloßen Solo einen Gehülfen und bestimmt daher auch die Trumpffarbe selbst.

Nun tritt aber zuweilen der Fall ein, daß keiner von allen vier Spielern eins von den genannten Spielen ansagen kann und daß von allen gepaßt wird. Demungeachtet darf die richtig vertheilte Karte ohne, daß ein Spiel gemacht ist, nicht wieder zusammen geworfen und aufs Neue gegeben werden, und man legt deshalb demjenigen, welcher die Spadille hat, den Zwang auf, sich damit zu melden und

Forcée simple

zu spielen, das heißt einen Gehülfen aufzurufen, welcher die Trumpffarbe bestimmt und sich mit ihm vereinigt.

Vom Ansagen, oder Anmelden und Passen.

Wenn ein jeder Mitspieler Acht Blätter erhalten hat, so erklärt derjenige, welcher dem Kartengeber zur linken Hand sitzet, oder die Vorhand, ob sie ein Spiel unternehmen oder passen will, dann erklärt sich der Zweite Spieler, nach diesem der Dritte und zuletzt der Vierte oder der Kartengeber. Keiner darf, ehe ihn die Reihe trifft, diese Erklärung geben. Thut man es dennoch, so wird man theils oft zu Mißverständnissen und Unordnungen Anlaß geben, theils aber auch durch seine voreilige Schwatzhaftigkeit die Karten verrathen und sich selbst schaden. — Wer keine so guten Karten hat, daß er sich getrauen dürfte ein Spiel zu unternehmen, der Passet. Wenn Einer zwar

wohl ein Spiel in Händen hat, aber ein Vormann hat bereits ein höheres oder nur ein ähnliches Spiel angesagt, der muß ebenfalls passen, ohne zu sagen, daß er auch ein Spiel unternehmen könnte und nun zu passen genöthigt werde; denn von zwei gleichen Spielen in der Hand zweier Spieler hat das Erste allemal den Vorzug. Wenn z. B. zwei Solos heraus wären, das Angesagte zwar nur ein leichtes, das dagegen in der Hand des Folgenden ein weit stärkeres und mit Matadoren, so muß dieses dennoch schweigen, d. h. man muß, seiner guten Karte ungeachtet passen. Es geschieht häufig, daß man bei einer solchen Gelegenheit sich Bemerkungen erlaubt oder gerade zu spricht: „der Vorsitzende nimmt mir ein gutes „Spiel weg;" dieses ist aber durchaus nicht zu gestatten, weil sich die andern Gegenspieler oft zum Nachtheil des Spielers danach richten können.

Ein Fragespiel sagt man an durch die Formel: ich frage! auch durch den Ausdruck: wenn's erlaubt ist? (nämlich so frage ich.) — Das Forcée partout kann man sowohl gerade zu ansagen, indem man spricht: Forcée partout! als, wenn noch nicht gefragt ist, ebenfalls durch

die Formel: ich frage! indem man erst, wenn von den übrigen gepaßt ist, das Spiel genauer zu bestimmen braucht. Das Ansagen des Solo liegt schon in der Benennung und so auch die Ankündigung des Tout. — Da nun von mehreren Spielen, die zugleicher Zeit heraus sind, immer das größte Spiel den Vorrang behauptet, der Erste, der Zweite oder der Dritte aber oft das kleinere Spiel, und der Zweite, der Dritte oder der Vierte das Größere in der Hand hat, so folgt daraus, das die Spieler sich oft beim Ansagen überbieten müssen. Ein höheres Spiel, als das bereits angesagte, kann man durch die Formel: Mehr! erklären, und die genauere Bestimmung erst dann geben, wenn von den Übrigen gepaßt ist. Hat man ein Spiel angesagt und ein Folgender überbietet mit einem Höhern, so kann man es selbst spielen, dieses heißt: gesteigert werden. Es hat z. B. Einer gefragt, ein Folgender sagt Solo an, Jener entschließt sich aber selbst Solo zu spielen, so muß sichs der Letzte gefallen lassen. Wird ein angesagtes Spiel überboten, so darf derjenige, welcher zuerst angesagt hatte nicht eher antworten oder sich erklären, ob er passen oder

das höhere Spiel selbst spielen wolle, bis die Reihe wieder herum kommt.

An verschiedenen Orten antwortet derjenige, welcher überboten wird, sogleich, und ist nicht genöthigt zu warten bis die Reihe herum kommt. Die erste Gewohnheit hat das für sich, daß man mehr Zeit behält seinen Entschluß zu bestimmen, als wenn man gleich antworten muß. Wie man nun übereinkommt es in diesem Puncte zu halten, so muß man während des ganzen Spiels fortfahren und die strengste Ordnung dabei beobachten.

Zuweilen tritt der Fall ein, daß die Blätter so sehr vertheilt sind, daß keiner von den vier Spielern ein Spiel ansagen kann und daher von Allen gepaßt wird. Alsdann ist der Besitzer der Spadille gezwungen mit Hülfe eines Andern Forcée simple oder Klein Forcée spielen zu müssen.

Das Ansagen und Passen muß, so wie alle Handlungen, welche das Spiel erfordert, rasch geschehen, nicht mit träger Langsamkeit, wodurch das Spiel langweilig wird; allein auch ohne übertriebene Schnelle. Ein Spiel, das gleichsam im Jagen gespielt wird, kann nicht zur Erholung

dienen, sondern es ist eine Anstrengung, und von vielen Versehen ist nichts weiter, als die unmäßige Eile, die Ursache.

Ein Fragespiel darf man nicht ansagen, wenn man alle vier Däuser hat, sondern man muß entweder ein höheres Spiel unternehmen, oder passen. Es ist zwar hie und da eingeführt, daß man auch mit vier Däusern fragen kann, indem man einen König zu Hülfe ruft; allein dieses ist keine empfehlenswerthe Methode, weil dadurch die Karten zu sehr verrathen werden, und die Gegenspieler ein hohes Spiel zu fürchten haben.

Wir wollen einige Beispiele geben, aus denen der Anfänger sich hinlänglich wird belehren können, wie die Spiele angesagt und gesteigert werden.

Gesetzt die Vorhand hat gefragt, der Zweite hat Spadille und Basta, aber zum Solo nicht hinlänglich gute Karten, so muß er allerdings die Frage überbieten, und dieses geschieht entweder, wenn er spricht: Forcée partout, oder auch: Mehr! — Getrauet sich nun der Dritte Solo zu spielen, so sagt dieser: Solo! oder wenn der Zweite nun Mehr (nämlich als Fragen) an-

gesagt hat, so fragt der Dritte: ist es Solo? — Nun wäre der Vierte an der Reihe, welcher nicht anders, als mit dem Tout überbieten könnte, welches aber, da der Zweite die Spadille hat, nicht möglich ist, daher sagt er: ich passe. Jetzt ist die Reihe wieder an den Ersten, welcher sich nun berechnet haben könnte, daß er selbst genug gute Blätter zum Solo habe, und er wird deshalb sprechen: ich spiele selbst Solo. Wäre dieses nicht der Fall, so müßte er nun erst Passen. Aber wir wollen annehmen, die Vorhand wolle selbst Solo spielen, so steht es dem Zweiten frei, den Tout anzusagen, worauf der Dritte und endlich auch der Erste Passen werden. Darauf nennt der Zweite, welcher das Spiel behalten, die Trumpffarbe und die Vorhand spielt sogleich aus. — Da aber in wenigen Spielen so oft überboten werden möchte, als hier der Fall gesetzt ist, so wollen wir noch einige andere weniger verwickelte Beispiele geben. Die Vorhand hat keine Raison zu fragen, sie sagt also: ich passe; der Zweite hat Spadille und Basta, und nachdem er schon wahrgenommen, daß er zum Solo nicht hinlänglich gute Karten hat, so spricht er: ich frage. Er

könnte auch geradezu das Forcée partout ansagen, allein es ist nicht nöthig. Wenn nun weder der Dritte noch der Vierte ein Solo haben, so passen sie und der Zweite nimmt wieder das Wort: „ich frage nach dem (z. B. Schellen:) Dause, Forcée partout!" Derjenige, welcher das gerufene Daus hat, bestimmt die Farbe zu Trumpf, er antwortet also: macht (z. B. Eicheln), und darauf spielt die Vorhand aus. — Oder der Erste fragt, der Zweite passet, der Dritte hat Solo, er spricht also entweder Solo oder Mehr, der Vierte passet, die Vorhand, an die nun die Reihe wieder kommt, passet auch und der Dritte bestimmt, wenn er das Solo geradezu angekündigt hat, ohne weitern Zusatz die Trumpffarbe, wenn er aber blos mit der Formel Mehr überboten hatte, so sagt er nun: Solo in (z. B. Schellen). — Oder die Vorhand hat gefragt, der Zweite ein Solo angesagt, der Dritte aber hat Spadille und Basta, kann aber mit dem Tout nicht überbieten, so muß derselbe passen, ohne weiter etwas davon, daß die gedachten beiden Matadore in seiner Hand sind, zu verrathen.

Wenn man Solo hat, und eine geringere Spielart durch die Formel: *Mehr!* überbietet, der Folgende aber hat ebenfalls ein Solo und fragt, ungewiß, ob man Forcée partout oder Solo meint: *Ist's ein Solo?* so darf der, welcher Mehr angesagt hat, *nicht passen*, sondern er muß antworten: *Ja, es ist Solo!*

Wer ein Spiel angesagt hat, kann nicht wieder zurücktreten und passen, oder ein geringeres Spiel unternehmen, sondern er muß das angesagte Spiel spielen, wenn er gleich bemerkte, daß es offenbar verlohren wäre. Dieses erleidet eine Ausnahme, wenn man Forcée partout angesagt hätte, ohne wirklich Spadille und Basta in der Hand zu haben; da aber durch die Erklärung darüber die Karten meistens zu sehr verrathen werden, so darf in einem solchen Falle nicht gespielt und die Karten müssen wieder eingemischt werden; der Fehlende setzt aber ein Bête. — Eben so wenig darf man statt des angesagten Spiels ein höheres spielen, wenn man nicht gesteigert worden ist.

Mit Spadille und Basta *darf* man nicht passen, sondern man muß Forcée partout an-

sagen, wenn man nicht Solo spielen kann. Ist bereits ein Solo angesagt, so darf man passen.

Wer grpaßt hat, kann sein Wort nicht wieder zurücknehmen und darf weder Fragen, noch Solo spielen. Hat man aus Unvorsichtigkeit Spadille und Basta verpaßt, ohne durch ein vorher angesagtes Solo gezwungen zu sein, so muß man zur Strafe Bête setzen und die Karte muß wieder eingemischt werden. Ist indeß von einem Folgenden ein Solo angesagt, so steht es diesem frei, ob er es spielen oder wieder einmischen lassen will: denn er hätte es vielleicht nicht angesagt, wenn er gewußt hätte, daß Spadille und Basta sich in Einer Hand befinden. Das nachher angesagte Solo mag nun gespielt werden oder nicht, so muß der Fehlende ein Bête setzen. Kommt es erst dann zur Erklärung, daß Einer Spadille und Basta verpaßt hat, wenn das hinter demselben angesagte Solo bereits gespielt wird, so muß der Fehlende das ganze Spiel bezahlen, es werde gewonnen oder verlohren. Wird es gewonnen, so muß er auch den Stamm oder das Bête ersetzen, welches der Spieler aus dem Pot zieht. Ist es eine Frage, welche ein Hintermann von dem, welcher Spa-

dille und Basta verpaßt, angesagt hat, und es wird erst während des Spiels bemerkt, daß diese beiden Matadors in Einer Hand sind, so gilt demungeachtet das Spiel nicht, weil kein Fragespiel Statt finden kann, wenn Forcée partout vorhanden ist, sondern die Karten werden wieder eingemischt und der Unachtsame muß ein Bête sezzen. — Hat Einer mit Spadille und Basta selbst gefragt, und wie bei der gewöhnlichen Frage ein Daus zu Hülfe genommen und den Trumpf selbst bestimmt, so ist, wenn schon ein Blatt ausgespielt ist, das Spiel als das was es wirklich sein sollte, als Forcée partout verlohren, und der Fehlende muß das ganze Spiel auch für den Freund bezahlen und allein Bête setzen. Hat einer Forcée partout zwar angesagt, aber indem er ein Daus ruft auch den Trumpf selbst bestimmt, so muß wieder eingemischt werden und er muß ein Bête setzen. Denn wollte man es gelten lassen, so könnte man wohl dieses Versehen begehen, um den Gehülfen einen Wink zu geben, welche Farbe er zu Trumpf machen solle. Man könnte erinnern, es sei in diesem Falle genug, wenn die genannte Trumpffarbe nicht gelte und der Gehülfe dieselbe nicht be-

stimmen dürfe; allein nun könnte ja der Spieler die Trumpffarbe zum Schein bestimmen, um den Gehülfen zu verhindern, daß er gerade diese Farbe nicht zu Trumpf mache. — Obschon der Fall, daß Einer Spadille und Basta verpasset, nicht häufig vorkommt, so ist es doch nöthig, daß man genau wisse, wie man sich dabei zu verhalten hat; denn eben, weil der Fall so selten vorkommt, so werden selbst sehr geübte Spieler nicht immer auf der Stelle richtig darüber entscheiden, und die Verschiedenheit der Meinungen unter den Mitspielern wird zu verdrießlichen Zänkereien Anlaß geben.

Vorläufige Erinnerungen.

Es ist nöthig, ehe wir zu den verschiedenen Spielarten übergehen, einige vorläufige Erinnerungen zu geben.

Vor allen Dingen sehe man nach, sobald die Karten gegeben sind, ob man auch seine acht Blätter richtig habe; thut man es nicht und erklärt

sich mit einer unrichtigen Karte, so hat man immer Nachtheil davon, wie oben in dem Abschnitte vom Kartengeben genauer bestimmt worden ist. Hat man die richtige Anzahl Blätter erhalten, so kann man ein Spiel ansagen oder passen.

Die Vorhand ist der, dem Kartengeber zur linken Hand Sitzende. Sobald ein Spiel angesagt und durch das Passen der Übrigen bewilligt worden ist, so spielt die Vorhand ein Blatt aus. Das Spiel geht links herum, folglich ist der, welcher der Vorhand zur linken Hand sitzt, der Zweite, der sein Blatt zugiebt, der, welcher der Vorhand gegenüber sitzt, ist der Dritte und der Kartengeber oder die Hinterhand ist der Letzte.

Die auf die beschriebene Weise zusammen gekommenen Blätter sind ein Stich, welcher denjenigen gehört, der das höchste Blatt zugegeben hat. Dieser nimmt den Stich zusammen, legt denselben umgewendet vor sich hin und spielt wieder ein Blatt aus. Nun ist also, und so während des ganzen Spiels, derjenige die Vorhand, der einen Stich gemacht hat und wieder ausspielt, und der, welcher zuletzt sein Blatt zugiebt, also der dem

Ausspieler zur Rechten Sitzende, ist die Hinterhand.

Die Farbe, welche ausgespielt worden, muß stets mit gleicher Farbe bedient werden; hat man die geforderte Farbe nicht, so kann man ein Blatt von einer andern Farbe zugeben, aber in keinem andern Falle. Der Mangel einer Farbe, heißt eine Renonce; ich habe Renonce in Trumpf, heißt: ich habe gar keinen Trumpf, ich habe Eicheln Renonce, heißt: ich habe kein Blatt von Eicheln.

Man ist nicht genöthigt, die geforderte Farbe, wenn nicht das höchste Blatt derselben angespielt wäre, mit einem höhern zu nehmen, man wird es aber thun, sobald man seinen Vortheil dabei findet. Ist eine Farbe außer Trumpf angespielt worden, welche man Renonce hat, so kann man mit Trumpf stechen, aber man ist nicht dazu gezwungen, wenn man es nicht für vortheilhaft hält.

Zum Gewinnen eines Spiels sind allemal fünf Stiche erforderlich, aber die ersten fünf Stiche bekommen noch eine besondere Belohnung oder Honneur. Es ist daher nächst der Sorge

das Spiel überhaupt zu gewinnen, die zweite, daß man auch die ersten fünf Stiche zu erhalten sucht. Die Gegenspieler haben aber zuerst ihre Aufmerksamkeit dahin zu richten, daß der Spieler (oder in einem Hülfsspiele die beiden Spieler) nicht die ersten fünf Stiche bekommen, und erst dann können sie daran denken, das Spiel verlohren zu machen. Dieser Honneur, welchen auch die Gegenspieler erhalten, wenn sie die ersten fünf Stiche machen, beträgt zwei Marken.

Das Fragen.

Wenn man nicht soviel gute Blätter in der Hand hat, daß man allein fünf Stiche machen, aber doch auf vier Stiche mit vieler Wahrscheinlichkeit *) rechnen kann, so sagt man eine Frage an,

*) Genauer bestimmt, so hat man Raison ein Fragespiel anzusagen, wenn man drei gewisse und einen wahrscheinlichen Stich in der Hand hat; denn wenn man einen Gehülfen trifft, welcher das Spiel einigermaßen unterstützen kann, so darf man von diesem auch zwei Stiche erwarten, man muß aber auch auf den Fall gefaßt sein, daß er nur Einen Sich mit dem Hülfsdause, und weiter keinen, zu machen im Stande wäre.

d. h. man fraget, ob die Mitspieler es erlauben wollen, daß man eine selbst beliebige Farbe zu Trumpf mache und sich einen Gehülfen wähle? Wenn nun die Andern keine größern Spiele in der Hand haben, so passen sie und geben dadurch dem Anfragenden die Erlaubniß. Nun nennet dieser: 1) die Farbe, welche Trumpf sein soll, 2) bezeichnet er seinen Gehülfen, indem er ein ihm fehlendes Daus nennt, dessen Besitzer alsdann dem Spieler beizustehen verbunden ist. Für diesen Beistand bekömmt er aber auch die Hälfte des Gewinnes, und ist frei von der Spielstrafe oder dem Bête, wenn das Spiel verlohren wird; die Honneurs aber muß der Gehülfe mit bezahlen, nämlich an Einen der Gegenspieler. Die Honneurs, welche der Gehülfe an einen Gegenspieler, wenn das Spiel verlohren geht, bezahlen muß, sind: für die Matadors, welche die beiden Spieler zusam-

men hatten und für die ersten fünf Stiche, wenn die Gegenspieler solche machen. Hat der Gehülfe nicht seine Pflicht erfüllt, und er kann überführt werden, daß er das Spiel vorsätzlich verlohren gemacht hat, welches man durchfallen lassen nennt, so muß derselbe das ganze Spiel bezahlen, und den Gehülfen noch überdem für den Gewinn entschädigen.

Die Vorhand, wenn sie nur irgend leidliche Blätter hat, thut wohl zu fragen, denn das Recht, zuerst ausspielen zu dürfen, ist ein bedeutender Vortheil, und erleichtert das Gewinnen des Spiels ungemein. Man passet aber auch wohl, ungeachtet man fragen könnte, wenn man mehrere Däuser hat, mithin hoffen kann, von einem Anfragenden zu Hülfe genommen zu werden, auf welche Weise oft ein großes Spiel gemacht wird.

Es ist hier der schicklichste Ort, etwas von der Wahl des Hülfsdauses zu sagen. Von mehreren Däusern, welche dem Anfragenden abgehen, wähle er dasjenige, von dessen Farbe er nur ein geringes Blatt, oder doch nicht mehr als zwei Blätter hat, auf diese Weise darf man weniger fürchten, daß ein Gegner die Farbe Renonce habe und das

Hülfsdaus absteche. Ein Daus aber, dessen Farbe der Anfragende selbst Renonce hat, wähle er nicht; wenigstens ist es sehr gefährlich, wenn man einen Gehülfen trifft, welcher weder mehrere und bedeutende Trümpfe, noch andere gute Blätter hat. Wer den Gehülfen Renonce ruft, wird selten das Spiel in seine Gewalt bekommen, und weil er die Farbe des gerufenen Dauses nicht anspielen kann, häufig das Spiel verliehren, ohne daß ihm der Freund beistehen kann. Hat man dennoch seine Gründe zu diesem Verfahren, so darf man doch auf keinen Fall sagen, daß man Renonce rufe. In einigen Gesellschaften ist dieses dennoch gewöhnlich, und man drückt sich bei dem Bestimmen der Trumpffarbe und dem Aufrufen des Dauses, um ein Beispiel zu geben, so aus: Schellen (die Trumpffarbe) mit Eicheln (das Hülfsdaus) Renonce! Diese Gewohnheit hat das wider sich, daß dadurch die Karten zu sehr verrathen werden, und die Gegenspieler ein großes Spiel zu fürchten haben.

Das Daus von der Trumpffarbe selbst, kann man nie zu Hülfe rufen. Wer alle vier Däuser selbst hat, kann kein Fragespiel ansagen, sondern

man muß in diesem Falle Passen oder Solo spielen. Wir haben schon oben in der Abhandlung vom Ansagen und Passen bemerkt, daß es an einigen Orten erlaubt ist, auch mit vier Däusern zu fragen und einen König zu Hülfe zu rufen und Gründe angegeben, welcher wegen wir diese Gewohnheit nicht für empfehlenswerth halten.

Hat der Anfragende aus Versehen ein Daus gerufen, welches er selbst hat, so darf nicht gespielt werden, und der Fehlende muß ein Bête setzen. An vielen Orten muß der Frager, der ein Daus ruft, welches er selbst hat, Solo spielen; allein diese Gewohnheit ist falsch, denn Mancher würde sich den Kunstgriff erlauben, um auf diese Weise die Aufmerksamkeit der Gegenspieler zu täuschen, welche Einer den Andern für den Gehülfen halten und sich unter einander Abbruch thun werden, statt sich wider den Spieler zu vereinigen. Hat man also dieses Versehen begangen, so muß man es melden ehe ausgespielt wird: denn wenn es sich entdeckt, wenn schon das Spiel angefangen ist, so hat der Spieler Solo verlohren und muß Bête setzen. — In einigen Gesellschaften erlaubt man denjenigen, welcher gefragt und ein Daus,

das er selbst hat, gerufen, wenn er es, noch ehe ausgespielt wird, anzeigt, Solo zu spielen; ja er ist dazu gezwungen und bekommt Solo bezahlt, wenn er gewinnt und setzt nur dann ein Bête, wenn er das Spiel verliehrt. Diese Nachsicht scheint sich auf die Voraussetzung zu gründen, daß Einer der blos fragt, selten Solo gewinnen wird, und daher seine Unvorsichtigkeit, ein Daus gerufen zu haben, welches er selbst hat, auch bei dieser Einrichtung meistens bestraft werden wird. Allein dieses Verfahren streitet mit dem in der Abhandlung vom Ansagen und Passen angeführten Gesetze, daß man statt des angesagten Spiels kein höheres, ohne gesteigert zu sein, spielen dürfe, und die Zweckmäßigkeit der hier empfohlenen Anordnung erhellet schon daraus, daß bei jener Gewohnheit Einer der Solo in Händen, aber zu voreilig gefragt hat, und da er nicht gesteigert wird, nicht Solo spielen darf, um nun dennoch seinen Zweck zu erreichen, nur ein Daus als das Hülfsdaus nennen dürfte, welches er selbst hat. Auf diese Weise aber würde ein Gesetz häufig umgangen werden, welches beabsichtigt, die Spieler zur Aufmerksamkeit zu nöthigen.

Fragt Einer aus Versehen mit Vier Däusern und er bemerkt es zu spät, daß er die Däuser allein hat und daher keins zu Hülfe rufen kann, so muß er Solo spielen, es werde nun gewonnen oder verlohren. Hat man aber mit vier Däusern schon ein Hülfsdaus genannt, so befindet man sich in dem Fall: „ein Daus gerufen zu haben, welches man selbst hat;" es darf nicht gespielt werden und der Fehlende muß Bète setzen. Ist sogar schon ausgespielt worden, so hat man Solo verlohren und muß Bète setzen.

Wenn nun gefragt und von den übrigen gepaßt worden ist, so giebt der Fragende sein Spiel so kurz als möglich an; gesetzt er wollte Roth zu Trumpf machen und das Grün Daus zu Hülfe nehmen, so sagt er: „Roth mit Grün," dieses ist genug. Derjenige aber, welcher das gerufene Daus hat, darf dieses auf keine Weise eher zu erkennen geben, als es im Laufe des Spiels sich von selbst ausweiset. Alsdann spielt die Vorhand unvorzüglich aus und das Spiel geht seinen Gang, wie vorher beschrieben ist.

Bei der Frage, wie bei den andern Hülfsspielen darf kein einmal umgewendeter Stich wieder

besehen werden. Geschieht es von den Spielern, so können die Gegenspieler die Karten weglegen und das Spiel ist verlohren, und wer den Fehler gemacht, muß das Spiel allein bezahlen und Bète setzen. Geschieht es von den Gegenspielern, so können die Spieler aufhören und das Spiel bezahlt verlangen. Der Fehlende muß allein bezahlen und das abgegangene Bète ersetzen.

Es hängt sehr viel davon ab, wie man, wenn das Spiel anfängt, ausspielet. Die Vorhand ist entweder der Anfragende selbst, oder dessen Gehülfe, oder ein Gegenspieler; dieses Verhältniß und die Beschaffenheit der Blätter, welche man in Händen hat, müssen das wie entscheiden. Im Allgemeinen läßt sich annehmen, daß der Spieler in der Vorhand stets mit Trumpf fordern anfangen, die Farbe des Hülfsdauses aber erst dann anbringen müsse, wenn er glauben darf, daß es mit Sicherheit, nämlich ohne, daß es von den Gegenspielern abgestochen werde, geschehen kann. Ist der Fragende aber selbst sehr schwach in Trümpfen, so wird er allerdings erst die Farbe des Hülfsdauses anspielen und erwarten, ob ihn der Freund kräftig unterstützen könne. — Ist der Ge-

Hülfe die Vorhand, so wird auch dieser nicht damit eilen, das Hülfsdaus anzubringen, sondern Trumpf fordern und sich dadurch dem Freunde gleichsam zu erkennen geben; auch dann, wenn derselbe sehr schwach in Trümpfen wäre, muß er fordern, in der Voraussetzung: wer fragt muß Trümpfe haben. Die Spieler müssen, wenn sie die Vorhand haben, oder sobald als sie am Stich kommen, Trumpf fordern, das ist allerdings die Regel; allein es giebt auch Fälle wo man besser thut nicht zu fordern, und vorzüglich hat man wohl Acht zu geben, daß man nicht zuviel fordere. Hiezu gehört eine richtige Beurtheilung der jedesmaligen Beschaffenheit des Spiels. — Hat aber endlich ein Gegenspieler die Vorhand, so darf derselbe gemeiniglich weder Trumpf, noch die Farbe des gerufenen Dauses anziehen. Mit Vortheil zieht man als Gegner eine Farbe an, von welcher man nur ein einziges Blatt hat; dann da die Gegenspieler es stets zur Regel nehmen müssen, die Farbe in welcher sie einem Stich machen, nachzuziehen, so wird der zweite Gehülfe, wenn er den Stich bekömmt, dieselbe Farbe nachbringen und der Erste wird alsdann vielleicht mit

einem mittelmäßigen oder kleinen Trumpf einen Stich machen und den Spielern eine Force abstechen, auf welche sie gerechnet hatten. Wenn der Gegenspieler zur Vorhand kein einzelnes Blatt hat, aber dagegen vier oder fünf Blätter in Einer Farbe, so spiele man diese an; denn entweder kann der Freund im Gegenspiel das Daus selbst, oder die Farbe Renonce haben und den Spielern ein Daus abstechen. Man spiele auch einen König, von welchem man das Daus hat, zur Vorhand an, und ziehe die Farbe nach. — Obschon nun wie gesagt, die Gegenspieler selten Vortheil davon haben würden, wenn sie, besonders zu Anfange des Spiels, selbst Trumpf fordern wollten, so giebt es doch auch Fälle, wo es geschehen kann; allein es gehört schon ein geübter Spieler dazu, dieses zu beurtheilen. Es heißt besonders im Spiel: keine Regel ist ohne Ausnahme! So trifft sich's wohl, daß ein Gegenspieler zur Vorhand die Manille oder Basta blanc hat. Da nun der Anfragende seinen Mann nicht kennt, so kann man damit fordern, denn wenn derselbe selbst die Spadille hat, so wird er damit in der Meinung die angespielte Manille oder Basta sei

der Hülfe, nicht überstechen und der Gegner hätte mit einem Trumpfe einen Stich gemacht, welcher auf das Erstemal Fordern gefallen wäre. Dieser Fall kann nicht als Regel angegeben werden, es ist nichts weiter als ein Versuch, welchen man sich erlaubt, wenn man nicht nach einer besseren Raison ausspielen könnte und seiner Seits das Spiel gewonnen geben müßte. Überhaupt hat das Gegenspiel fast noch größere Mannigfaltigkeit, als das Spiel selbst und da die Fälle so verschieden sind, so lassen sich wenig allgemeine Regeln geben, sondern man wird mit steter Berücksichtigung seiner Lage seine Blätter bestens zu benutzen und den Spielern auf alle Weise Abbruch zu thun suchen. Hat z. B. der Anfragende oder dessen Gehülfe in der Vorhand mit der Basta oder dem Dause gefordert, so wird der erste Gegenspieler, wenn er die Spadille hat mit einem andern geringen Trumpf ausweichen, denn es wäre möglich, daß der andere Gegner die Manille hätte, welche, wenn sie blanc wäre, auf die Spadille des Freundes ohne Nutzen fallen müßte. Vom zweiten Stiche an, darf man aber die Spadille nicht schonen, denn sonst machen die Spieler oft mit Hülfe

ihrer Forcen außer Trumpf die Ersten, da es durch die zeitige Anwendung der Spadille hätte verhindert werden können.

Wie man sich als Spieler, als Gehülfe oder als Gegenspieler während des Spiels zu verhalten hat, darüber läßt sich ohne die größte Weitläuftigkeit, nicht wohl ein richtiger Unterricht ertheilen. Wir verweisen auf die weiter unten vorkommenden „Regeln deren Anwendung bei den Hülfsspielen zu empfehlen ist“ und glauben, daß sie bei richtiger Anwendung sich gewiß bewährt finden werden. Es kommt in Hinsicht des Verhaltens während des Spiels, allemal darauf an, ob man sich vor der Hand, in der Mitte oder hinter der Hand und in welcher Lage sich der Freund befinde, und hieraus wird eine richtige Urtheilskraft leicht die Anwendung der gegebenen Regeln folgern.

Es ist ein Haupterforderniß beim Spiel, daß man die Trümpfe, welche herauskommen, für sich (nicht laut) zähle; man muß aber sich nicht blos die Zahl derselben merken, sondern auch welche Trümpfe heraus sind, wer nicht Trumpf bedient, wo eine Farbe Renonce, ja selbst wie oft diese oder jene Farbe außer Trumpf schon gespielt sei und

wie viel und welche Blätter davon heraus sind u. s. w. — ohne diese Aufmerksamkeit wird man stets im Finstern toppen und Fehler machen.

In den meisten Gesellschaften legen die Spieler sowohl wie die Gegenspieler, so wie sich das Hülfsdaus gezeigt hat, jede Parthie, ihre Stiche beisammen; allein das voreilige Ansichnehmen eines Stiches, den man nicht selbst gemacht hat, ist oft ein Wink für den Gehülfen im Spiel oder Gegenspiel, welcher ohne diesen Fingerzeig, noch in Ungewißheit geblieben wäre. Um nun das zu vermeiden und noch mehr zur Aufmerksamkeit zu zwingen, lasse man einen Jeden den Stich, welchen er gemacht hat, selbst an sich nehmen.

Ist das Spiel beendigt, so müssen der Spieler und dessen Gehülfe von den Gegenspielern die Bezahlung für das Spiel fordern, und es steht ihnen frei, sich einander zu fragen, wie viele Matadors sie gehabt haben, überhaupt ihre Forderung zuvor mit einander zu berechnen. Fordern sie etwas mehr, als ihnen wirklich zukommt, so sind zwar die Gegenspieler bereit es ihnen zu bezahlen, allein nachdem wieder abgehoben ist, lassen sie sich das Doppelte des zuviel geforderten zurück bezahlen.

Erinnern sich aber die Spieler, noch ehe wieder abgehoben ist, daß sie zuviel bezahlt genommen haben, so können sie es blos einfach zurückgeben. Vergessen sie etwas zu fordern, so wird es ihnen nachdem wieder abgehoben ist, nicht mehr vergütet. — Ist das Spiel verlohren gegangen, so ist es an den Gegenspielern die Bezahlung zu fordern. Lassen sie sich mehr bezahlen, als ihnen eigentlich zukömmt, so müssen sie, nachdem wieder abgehoben ist, das Doppelte zurück bezahlen, und was sie zu wenig fordern, ist nach dem Abheben ebenfalls verfallen.

Für das Fragespiel an sich, wird nichts bezahlt, die Belohnung besteht also blos in dem Stamm oder dem stehenden Bète. Sind Matadors in einem Fragespiele beisammen, so erhalten sie die Honneurs, wie oben in dem Abschnitte, der von der Trumpffarbe und den Matadoren handelt, gemeldet worden ist; die *ersten fünf Stiche* erhalten 2 Marken als eine Ehrenbezeugung. Soviel nun also für das Spiel zu berechnen ist, soviel erhält der Anfragende und dessen Gehülfe, wenn das Spiel gewonnen wird, Jeder von Einem der Gegenspieler und was aus dem Pot gezogen

wird, theilen sie mit einander; geht das Spiel verlohren, so erhalten die Gegenspieler die Bezahlung, Jeder von Einem der Spieler, das Bête aber setzt der Anfragende allein. Haben die Gegenspieler das Spiel codille verlohren gemacht, d. h. haben sie fünf Stiche, so ziehen sie, wenn ein volles Bête von 16 Marken steht, ebenfalls aus dem Pot, stehen aber unter 16 Marken darin, so haben sie keine Ansprüche darauf. Doch ist es in einigen Gesellschaften eingeführt, daß die Gegenspieler wenn sie fünf Stiche machen, allemal den Pot ziehen, wenn auch unter 16 Marken und selbst wenn nur der bloße Stamm steht. Haben die Gegenspieler die ersten fünf Stiche gemacht, so bekommen sie die Honneurs ebenfalls bezahlt.

An manchen Orten muß der Fragende, die Matadors, wenn sie deren gehabt haben, wenn das Spiel verlohren geht, auch für den Gehülfen, mithin an beide Gegenspieler bezahlen. Diese Methode möchte man überall einführen, denn auf diese Weise würde Mancher abgeschreckt werden, sich mit einem gar zu leichten Spiele heraus zu wagen, wodurch er vielleicht ei-

nem Andern ein besseres Spiel zu unternehmen verhindert und seinen Gehülfen in unverschuldeten Verlust bringt. Überhaupt sollte demjenigen gar nichts zu fragen erlaubt sein, welcher nicht wenigstens Einen Matador hat. Es würden dadurch nicht nur manche Verdrießlichkeiten verhütet werden, sondern das Spiel selbst würde auch reichhaltiger an Abwechslung sein. Wo man hingegen ungenirt, d. h. ohne Matadors fragen kann, da ist es nicht selten, daß man halbe Stunden lang, außer dem Solo kein anderes Spiel als Fragespiele sieht, weil man, um große Spiele zu vermeiden, auf die bloße Achte oder Neune fragt. Dadurch werden aber auch oft Anderen, die schönsten Karten verdorben und das Spiel nimmt nicht selten ein unangenehmes Ende.

Eine Übereinkunft, welche man beim ungenirten Fragespiele hie und da getroffen hat, ist diese: Wenn beide Spieler keinen Einzigen von den drei Matadoren haben und sie gewinnen daß Spiel demungeachtet, so erhalten sie die drei Matadors der Gegenspieler bezahlt, als wenn sich solche in ihrer Hand befunden hätten, dagegen sie aber auch beim Verluste des Spiels den Gegnern ihre Ma-

wird, theilen sie mit einander; geht das Spiel verlohren, so erhalten die Gegenspieler die Bezahlung, Jeder von Einem der Spieler, das Bête aber setzt der Anfragende allein. Haben die Gegenspieler das Spiel codille verlohren gemacht, d. h. haben sie fünf Stiche, so ziehen sie, wenn ein volles Bête von 16 Marken steht, ebenfalls aus dem Pot, stehen aber unter 16 Marken darin, so haben sie keine Ansprüche darauf. Doch ist es in einigen Gesellschaften eingeführt, daß die Gegenspieler wenn sie fünf Stiche machen, allemal den Pot ziehen, wenn auch unter 16 Marken und selbst wenn nur der bloße Stamm steht. Haben die Gegenspieler die ersten fünf Stiche gemacht, so bekommen sie die Honneurs ebenfalls dafür bezahlt.

An manchen Orten muß der Fragende, die Matadors, wenn sie deren gehabt haben, wenn das Spiel verlohren geht, auch für den Gehülfen, mithin an beide Gegenspieler bezahlen. Diese Methode möchte man überall einführen, denn auf diese Weise würde Mancher abgeschreckt werden, sich mit einem gar zu leichten Spiele heraus zu wagen, wodurch er vielleicht ei-

nem Andern ein besseres Spiel zu unternehmen verhindert und seinen Gehülfen in unverschuldeten Verlust bringt. Überhaupt sollte demjenigen gar nichts zu fragen erlaubt sein, welcher nicht wenigstens Einen Matador hat. Es würden dadurch nicht nur manche Verdrießlichkeiten verhütet werden, sondern das Spiel selbst würde auch reichhaltiger an Abwechslung sein. Wo man hingegen *ungenirt*, d. h. ohne Matadors fragen kann, da ist es nicht selten, daß man halbe Stunden lang, außer dem Solo kein anderes Spiel als Fragespiele sieht, weil man, um große Spiele zu vermeiden, auf die bloße Achte oder Neune fragt. Dadurch werden aber auch oft Anderen, die schönsten Karten verdorben und das Spiel nimmt nicht selten ein unangenehmes Ende.

Eine Übereinkunft, welche man beim ungenirten Fragespiele hie und da getroffen hat, ist diese: Wenn beide Spieler keinen Einzigen von den drei Matadoren haben und sie gewinnen daß Spiel demungeachtet, so erhalten sie die drei Matadors der Gegenspieler bezahlt, als wenn sich solche in ihrer Hand befunden hätten, dagegen sie aber auch beim Verluste des Spiels den Gegnern ihre Ma-

tadore bezahlen müssen. An vielen Orten wo man ungenirt Fragen kann, müssen die Spieler, wenn sie keine Matadors gehabt haben, und das Spiel codille verliehren, an die Gegenspieler die Matadors des Gegenspiels bezahlen, ohne im Fall des Gewinnes sie bezahlt zu erhalten; dieses ist aber unrecht, weil Gewinn und Verlust hier in keinem Verhältniß stehen.

Es giebt auch viele Orte, wo der Gehülfe die Hälfte des Bètes mit tragen muß; allein diese Gewohnheit sollte nur da statt finden, wo nicht ohne wenigstens Einen Matador gefragt werden darf. Sobald man hingegen ungenirt fragen kann, so wäre es unbillig, wenn dem Gehülfen der Vorwitz des Fragenden mit zur Last gelegt werden sollte.

An andern Orten muß der Gehülfe dann die Hälfte der Strafe tragen, wenn er mit seinem Hülfsdause keinen Stich gemacht hat, welches doch auch in den meisten Fällen eine Unbilligkeit ist.

Bei der Frage sowohl, als bei allen übrigen Spielarten des Solospiels, kann man nach gemachten fünf ersten Stichen das Spiel weiter fortsetzen und den Tout machen. Da nun das Ausspielen

des sechsten Blatts für eine Erklärung angenommen wird, daß man fortgehen wolle, so hat man sich wohl vorzusehen, daß man nicht ohne Absicht und aus Versehen das sechste Blatt ausspielt, denn es ist nicht erlaubt es zurück zu nehmen. Dieses ist es was wir nöthig halten hier von dem Tout bei zubringen, das Weitere wird man in dem, den Tout besonders abhandelnden Abschnitte, finden.

Wenn nun der Anfragende durch Zufall erst beim fünften Stich ans Spiel kommt, ohne daß er weiß, ob derjenige, welcher die ersten vier Stiche gemacht hat, sein Gehülfe ist, so darf er danach fragen. Ist dieser der Gehülfe, so muß er aufhören und kann nicht auf den Tout fortspielen, wenn er ihn auch wirklich in Händen haben sollte. In vielen Gesellschaften aber, darf in diesem Falle nicht gefragt, sondern es muß auf gut Glück fortgespielt werden. Geht der Tout verlohren, so wird er zwar nicht bestraft, die Spieler bekommen aber auch nichts für die Ersten; wird er hingegen gewonnen, so bekommen sie die darauf gesetzte Belohnung. Diese Gewohnheit ist aber nicht zu loben, weil Gewinn und Verlust hier in keinem Verhältniß miteinander stehen. — An andern Orten

darf man ebenfalls in dem angeführten Falle nicht fragen und muß fortspielen, allein sobald sich das Daus gezeigt hat, muß man aufhören, wenn man den Tout nicht wagen will; spielt man nachdem sich das Daus gezeigt hat, weiter, so hat man den Tout unternommen und muß denselben im Falle des Verlustes bezahlen. Allein bei dieser Gewohnheit hängt zuviel von der Willkühr der Spieler ab, die das Anspielen des Dauses bis auf den achten Stich verschieben können, um den Tout ohne Gefahr zu versuchen.

Tritt der Fall ein, daß die Spieler gar keinen Stich bekommen, welches voraussetzt, daß die Gegenspieler alle Acht Stiche gemacht haben (man nennt dieses eine Revolte oder Devole), so muß der Anfragende an die beiden Gegenspieler den Tout bezahlen. — Ja in einigen Gesellschaften muß der Anfragende nicht nur den beiden Gegenspielern, sondern auch seinem Gehülfen den Tout bezahlen. Wenn der Anfragende selbst, auch nicht Einen Stich zu machen im Stande ist, so kann man wohl annehmen, daß seine Frage sehr schlecht, und es daher ein großer Leichtsinn war, daß er sich heraus wagte. Darunter kann aber

der Gehülfe unmöglich leiden, und es ist eine gerechte Strafe für Jenen, daß er allein an die Gegenspieler den Tout bezahlen muß; ob es aber nicht zu hart gestraft sei, wenn er auch noch seinem unvermögenden Gehülfen, gleich den beiden Gegnern, den Tout bezahlen soll? Wenigstens scheint es uns so, und wir empfehlen daher die erste Verfahrungsart.

Forcée partout, oder Groß Forcée, auch Respect genannt.*)

Das Forcée partout ist ein Zusatz zu dem Solospiel, der zum Theil noch gar nicht alt ist,

*) Alles was sich in der vorigen Abhandlung vom Fragen nicht ausdrücklich bloß auf das Fragespiel bezieht, das gilt auch von den übrigen Hülfsspielen, dem Forcée partout und Forcée simple. Wir verweisen daher nicht nur in diesem Falle auf das Vorhergegangene, sondern wir bitten die Leser überhaupt die ganze Abhandlung vom Solo im Zusammenhange zu betrachten, nicht aber von einem jeden einzelnen Abschnitte

durch welchen aber dasselbe an Abwechslung sehr gewonnen hat. Es findet statt, wenn Spadille und Basta in Einer Hand sind und darf nur in dem Falle verpaßt werden, wenn vorher bereits ein Solo angesagt wäre, so wie es durch ein nachher angesagtes Solo zum Schweigen gebracht wird. Man wird des Ausführlichern hierüber aus der Abhandlung vom Ansagen und Passen sich noch erinnern.

Ehedem konnte derjenige, welcher Spadille und Basta, und doch nicht hinreichende Karten zum Solo hatte, nichts weiter thun, als Fragen, und wenn schon Einer vor ihm gefragt hatte, so mußte er Passen. Da nun auf diese Weise öfters Fragen mit vielen Matadoren heraus kamen, so hat man dieses dadurch zu vermeiden gesucht, daß man der Spadille und Basta einen Vorzug einräumt, und den Besitzer dieser beiden Matadore die Frage zu überbieten nöthigt, überdem auch noch den Zwang

---

Vollständigkeit zu erwarten. Wiederholungen sind bei einer Arbeit dieser Art ohnedem nicht immer zu vermeiden; aber durch allzuhäufige Wiederholung würde der aufmerksame Leser nur belästigt werden.

damit verbindet, daß dieses Spiel, wenn nicht ein Solo bereits vorher angesagt ist, nicht wie eine Frage oder ein Solo nach eigenem Gutdünken verpaßt werden darf. Von der Strafe, welche auf das Verpassen der Spadille und Basta gesetzt ist, haben wir schon oben in dem Abschnitte vom Ansagen und Passen geredet. —

Ehe diese Einrichtung getroffen wurde, war das Forcée partout ein Spiel aus Noth, wie jetzt das Forcée simple und wurde nur dann gespielt, wenn rund herum gepaßt war. Es wurde bei dem alten Forcée partout zwar nur, wie jetzt beim Forcée simple, auf die Spadille allein Rücksicht genommen, aber es machte keinen Unterschied, wenn auch die Basta sich zufällig in derselben Hand befand. Es wurde dabei nicht anders verfahren, als noch heut zu Tage, man mußte ein Daus rufen, dessen Besitzer den Trumpf bestimmte und mit dem Spieler gemeinschaftlich das Spiel zu gewinnen suchte. Dieses ist noch jetzt so; außer der Abänderung, daß nun zum Forcée partout Spadille und Basta erforderlich sind, und daß man es in die Reihe der Fälle, welche steigern und gesteigert werden, gestellt hat.

Da das Solo das Forcée partout überbietet, so folgt daraus schon ohne Erinnern, daß der Besitzer der Spadille und Basta, wenn er Solo spielen kann, nicht daran gehindert ist. Getraut aber derselbe sich nicht fünf Stiche allein zu, d. h. kann er nicht Solo spielen, so befindet er sich in dem Falle das Hülfsspiel, welches Forcée partout genannt wird, ansagen zu müssen. Es giebt aber auch noch zwei Fälle, wo der Besitzer der Spadille und Basta, obwohl er Solo spielen könnte, das Forcée partout anzusagen vorzieht: wenn man nämlich zwei gewagte Spiele in der Hand hat und zweifelhaft ist, welches man spielen soll; oder wenn das Solo, welches man spielen könnte, zwar nicht gewagt, aber ohne Matadors ist, daher man in der Hoffnung einen Gehülfen zu treffen, mit welchem man ein großes Spiel machen könnte, öfters lieber Forcée partout ansagt.

Wenn das Forcée partout angesagt und von den übrigen gepaßt worden ist, so ruft der Spieler das Daus ungefähr mit diesen Worten: „Das (z. B. Eicheln) Daus macht Trumpf!“ der Besitzer des gerufenen Dauses antwortet unvorzüglich indem er die Trumpffarbe bestimmt. Dieses muß aber ohne langes Besinnen geschehen und ohne Anmerkungen, die das Spiel verrathen und die Stärke oder Schwäche des Gehülfen vermuthen lassen.

Man ruft in diesem Spiele oft ein Daus, von dessen Farbe man kein Blatt in der Hand hat; oft ruft man das Daus, von dessen Farbe man nur ein ganz geringes Blatt hat. So sehr dieses der Wahl des Spielers überlassen bleibt, so müssen wir doch zum Nutzen der Anfänger bemerken, daß die letztere Methode wohl die sicherste sei; denn die Erfahrung lehrt, daß man, wenn man in der Farbe des gerufenen Dauses Renonce ist, selten ein großes Spiel machen wird, weil man durch anhaltendes Trumpfspielen den Gehülfen gleichsam zwingen muß, das gerufene Daus zu spielen. Dadurch schwächt man aber sich und den Gehülfen, und benimmt sich alle Hoffnung zu einem großen Spiele. — Andere nehmen am liebsten das Daus in dessen Farbe sie den König besetzt haben.

Wer in diesem Spiele ein Daus ruft, daß er selbst hat, der muß Solo spielen, ohne einer andern Strafe unterworfen zu sein: denn da die

denn da die Bezahlung für das Forcée partout und für das Solo einander gleich sind, so ist es schon Strafe genug, daß man der Hülfe entbehren muß und vielleicht ein Spiel verliehrt, welches man mit einer Hülfe gewonnen hätte. Wer vier Däuser und Spadille und Basta hat, kann gewiß Solo spielen, und da man in diesem Falle keine Hülfe aufrufen kann, so kann auch das Forcée partout nicht Statt finden. Geschähe es dennoch aus einem Versehen, daß man mit vier Däusern Forcée partout angesagt hätte, so muß man Solo spielen, sogar muß ein von einem Folgenden angesagtes Solo schweigen, nach dem Grundsatze, daß Jener mit Spadille und Basta, da vor ihm kein Solo angesagt worden ist, nicht passen darf. —

Ruft man ein Daus von dessen Farbe man kein Blatt hat, so darf man nicht dazu setzen, daß man Renonce rufe, weil es den Gegenspielern zum offenbaren Nachtheile gereichen würde; denn wenn der Gehülfe weiß, daß er Renonce gerufen ist, so wird er dem Spiele eine ganz andere Wendung geben, als wenn er in Ungewißheit darüber, spielen muß.

Wenn man bei diesem Spiele, indem man ein Daus ruft, wie bei der gewöhnlichen Frage, auch zugleich selbst die Trumpffarbe bestimmt, so darf nicht gespielt werden, und der Aufrufende muß Bête setzen. Weitläuftiger ist dieser Umstand schon in dem Abschnitt vom Ansagen und Passen abgehandelt worden, daher wir darauf zurück weisen.

Derjenige, welcher das aufgerufene Daus hat, thut wohl, eine solche Farbe zu Trumpf zu machen, in der er eine Sieben hat, wenn er auch übrigens schwach in derselben besetzt sein sollte; denn das Spiel erhält dadurch Matadors. Hat man keine Sieben, so muß man die Farbe zu Trumpf machen, in welcher man am stärksten ist. Die Farbe des aufgerufenen Dauses kann man aber nicht zu Trumpf machen; auch nicht eine Farbe in welcher der Aufgerufene selbst Renonce ist, man muß wenigstens Ein Blatt in der Hand haben. Hat der Aufgerufene diesen Fehler begangen und er zeigt es an, noch ehe ausgespielt ist, so werden die Karten wieder eingemischt, und er setzt ein Bête. Ist aber schon ein Blatt ausgespielt, so ist das Spiel verlohren, der Fehlen-

de bezahlt das Spiel und setzt auch das Bête allein.*)

Ist der Spieler oder der Aufrufer am Ausspielen, so muß er mit einem kleinen Trumpf anfordern, um die Stärke seines Gehülfen zu prüfen. Da in den meisten Fällen der Gehülfe die Manille hat, so wird er mit derselben oder mit einem andern unbezwingbaren Trumpf, aufstechen, und unter der Voraussetzung, daß er nicht Renonce gerufen worden ist, mit dem kleinsten Trumpf wieder nachfordern. Auf diese Weise benimmt man den Gegenspielern ihre Stärke und bahnt sich nicht selten den Weg zu einem großen Spiele.

*) Dieser Fall wird vielleicht bei dem einfachen Solospiel, welches wir jetzt beschreiben, nie vorkommen; allein da die Regeln und Gesetze desselben, auch für die Abarten, soweit es dort nicht ausdrücklich anders bestimmt wird, gelten, so darf derselbe hier nicht weggelassen werden. In dem Spiele mit Couleur favorite, z. B. merkt der Aufgerufene, daß der Aufrufer erwartet, daß Couleur zu Trumpf gemacht werde, er hat aber kein Blatt davon, wohl aber mehrere Däuser und Forcen. Hinderte ihn nun jenes Gesetz nicht, so würde er doch wohl Couleur zu Trumpf machen und die Gegenspieler hätten ein großes Spiel zu fürchten.

Hat der Gehülfe oder der Aufgerufene die Vorhand, oder er kommt durch einen Stich ans Ausspielen, und er hat die Manille nur Einmal besetzt, so muß er sogleich mit der Manille fordern. Hat er sonst keine guten Blätter in der Hand, so muß er hierauf sein Daus spielen und dann wieder nachfordern. Dadurch giebt er zu erkennen, daß sich der Freund nun weiter nicht auf ihn verlassen kann. Hat er aber zwei oder mehr Trümpfe bei der Manille, so muß er mit einem kleinen Trumpf anfordern und sehen was der Aufrufer vermag, ehe er seine Force aus den Händen giebt.

Das Forcée partout, obgleich es vom Solo überboten wird, hat denselben Preis, es werden vier Marken dafür bezahlt, die Honneurs für die Matadors und die Ersten gelten wie gewöhnlich. Bei einem verlohrnen Spiele muß der Gehülfe die Hälfte des Bêtes mit setzen und dieses ist auch nicht mehr wie billig, da der Spieler sich jede Farbe, welche der Gehülfe zu Trumpf macht, gefallen lassen muß und wäre es gleich eine solche, darin er gar nichts leisten könnte.

Forcée simple, Klein Forcée oder Spadille forcée.

Ob wohl dieses der letzte Fall ist, welcher eintreten kann, so wollen wir es doch, da es zu den Hülfsspielen gehört, gleich hier abhandeln.

Wenn alle vier Spieler nach der Reihe gepaßt haben, so tritt für den Besitzer der Spadille der Zwang ein, ein Spiel machen zu müssen, welches man Forcée simple nennt. Derselbe ruft nun, wie bei dem Forcée partout, ein Daus auf, dessen Besitzer die Trumpffarbe bestimmt, und mit dem Aufrufer gemeinschaftliche Sache macht.

Bei diesem Spiele wird man wohl thun ein Daus aufzurufen, von dessen Farbe man kein Blatt hat, jedoch darf man nicht dazu setzen, daß man Renonce rufe; ist man aber in keiner Farbe Renonce, so rufe man das Daus, von dessen Farbe man nur ein ganz geringes Blatt hat. Hat man in zwei Farben ein unbedeutendes Blatt, so nehme man das Daus von der langen Farbe.

Der Aufgerufene, welcher wie in allen Hülfsspielen verbunden ist, dem Spieler nach seinen besten Kräften beizustehen, bestimmt ohne Verzug die

Trumpffarbe und zwar sind dabei alle Anmerkungen, die das Spiel verrathen können, sowohl wie bei dem Forcée partout untersagt. Man pflegt bei diesem Spiele lieber eine kurze, als eine lange Farbe zu Trumpf zu machen.

Der Gehülfe wird diejenige Farbe zu Trumpf machen, in welcher er am stärksten ist, also vorzüglich die, von welcher er die Sieben und noch einige andere Blätter hat; hat er in zwei Farben eine gleiche Anzahl Blätter, aber in der Einen die Sieben, so wird er nicht lange zweifelhaft sein, welche er nennen soll.

Die Farbe des gerufenen Dauses kann der Gehülfe so wenig als im Forcée partout zu Trumpf machen, auch nicht eine Farbe die er Renonce hat; die Basta, als ein Trumpf in allen Farben, gilt aber als ein Blatt von der genannten Trumpffarbe.

Über die Art und Weise, wie dieses Spiel gespielt werden muß, wird, nachdem man bereits von dem Fragespiele und dem Forcée partout Kenntniß hat, hier weitläuftiger zu reden nicht erforderlich sein. Mehrere Regeln über das Solospiel

überhaupt und die Hülfsspiele insbesondere werden noch weiter Unten vorkommen.

Das Forcée simple kostet 2 Marken, die Honneurs werden bezahlt, wie bekannt ist. Bei dem Verluste des Spiels muß der Gehülfe die Hälfte des Bêtes setzen, welche Anordnung die Billigkeit völlig auf ihrer Seite hat; denn da der Spieler die Unwahrscheinlichkeit ein Spiel zu gewinnen bereits eingesehen und deshalb gepaßt hat, durch den zufälligen Besitz der Spadille aber dennoch zu spielen genöthigt wird und der Erfolg des Spiels weit mehr von seinem Gehülfen als von ihm abhängt, so kann sich dieser nicht beschweren, daß ihm auferlegt wird, die Hälfte der Strafe für den Verlust des Spiels zu tragen.

Einige Regeln deren Anwendung bei den Hülfsspielen zu empfehlen ist.

Der aufgeforderte Gehülfe muß alles thun, was in seinen Kräften steht, dem Spieler beizustehn um das Spiel gewonnen zu machen; thut

er dieses nicht und läßt er das Spiel vorsätzlich verlohren gehen oder durchfallen, so muß er im Überweisungsfall den Verlust allein tragen und den Anfragenden für den Gewinn entschädigen.

In einem Hülfsspiele zeige man sich seinem Freunde in seiner ganzen Stärke, und führe ihn nicht irre durch ein erkünsteltes Spiel, welches öfterer Nachtheil als Vortheil bringt.

So lange man noch nicht von der Stärke des Freundes überzeugt ist, darf man durchaus den Gegnern keine Blöße geben, oder einen Ausfall machen; es wäre denn, daß man selbst stark genug wäre, den etwa erwachsenden Schaden wieder zu decken.

Trumpf fordern ist in der Regel die Seele des Spiels und durchaus erforderlich, wenn man gewinnen will. Der Spieler sowohl, als dessen Gehülfe, werden daher in den meisten Fällen, wenn sie die Vorhand haben oder sobald sie am Stich kommen Trumpf fordern.

Fordert der Spieler mit der Manille oder Basta Trumpf und er wird nicht überstochen, so spiele er das Hülfsdaus an; denn hat sein Freund die Spadille, so wird er sie alsobald zeigen. Oft

ist das Nichtaufstechen mit der Spadille, wenn sie ein Gegner hat, eine Grube für den Spieler.

Hat man das Daus von einem besetzten Könige zur Hülfe gerufen, so spiele man den König an und nie das unbedeutende Blatt, es wäre denn, man hätte so gute Karten in der Hand, daß man selbst wieder an den Stich zu kommen wünschte. Denn spielt man den König, so wird der Gehülfe lachiren, d. h. den Stich nicht mit dem Dause nehmen und die Zeit erwarten, da er mit dem Dause einen Stich machen kann; spielt man aber das unbedeutende Blatt, so wird der Gehülfe so ausspielen, daß der Stich wieder in des Spielers Händen kommt, welches bei einem nicht sehr starken Spiele die Sache verändert.

Sitzet der Spieler in der Mitte oder zuletzt, und der Gehülfe hat die Vorhand, so muß er Trumpf fordern, seine übrigen Blätter mögen gut oder schlecht sein.

Hat der Gehülfe die Vorhand, so fordere er mit einem kleinen Trumpfe an, und zeige sich dadurch seinem Freunde als Beistand. Der Spieler steche dann mit seinem höchsten Trumpf auf, um den Stich zu bekommen und spiele hierauf das

Hülfsdaus an. Hat nun der Gehülfe einen Matador, so muß er mit solchen sogleich nachfordern und dann alle seine Freiblätter spielen. Kann er aber seinen Freund nicht weiter unterstützen, dann muß er die Farbe des Hülfsdauses nachspielen.

Wenn der Gehülfe mit Manille oder Basta anfordert, ehe er sich als Freund gezeigt hat, so wird dadurch der Spieler in große Verlegenheit gesetzt, weil auch sehr häufig die Gegner dasselbe thun.

Hat der Gehülfe einen Matador und einen ganz kleinen Trumpf, so spiele er erst sein Daus an, um sich als Freund zu zeigen, alsdann fordere er aber mit dem kleinen Trumpf, dadurch giebt er zu erkennen, daß der Spieler groß aufstechen und wieder Klein nachfordern soll.

Fordert der Gehülfe mit einem ganz kleinen Trumpf an, so giebt er dadurch gleichsam zu erkennen, daß er gern nachgefordert haben will, weil er einen Matador in Händen hat; fordert er aber mit einem mittlern Trumpf an, so kann der Spieler als wahrscheinlich annehmen, daß der Gehülfe keinen Matador hat und Jener muß dann am besten wissen, wie er sich zu verhalten hat.

Hat der Gehülfe Manille und Basta, so fordere er erst einmal Trumpf, alsdann spiele er sein Hülfsdaus und dann fordere er wieder Trumpf. Sitzt er aber zur Hinterhand und er hat den Ober bei dem Dause, dann thut er besser, wenn er fortfordert und sich das Daus anspielen läßt, weil er auf diese Weise leichter zwei Stiche damit machen kann.

Hat man als Gehülfe Trumpf gefordert und man bleibt am Spiele, so muß man unvorzüglich wieder nachfordern, weil dieses ganz gewiß der Wille des Freundes ist.

Sucht der Spieler gleich anfänglich sein Hülfsdaus und der Gehülfe hat die Spadille oder Manille, so muß er diese ungesäumt spielen, um sich seinem Freunde in seiner ganzen Stärke zu zeigen.

Sitzt der Gehülfe dem Spieler hinter der Hand und er kann ihm wenig beistehen, so darf er sich nicht gleich mit seinem Dause zeigen, sondern er muß eine Farbe anspielen, in welcher er nur ein einziges Blatt hat. Denn hat der Gegner das Daus von der vorgespielten Farbe, so spielt er diese ganz gewiß wieder nach, und er kann denn leicht mit einem unbedeutenden Trumpf einen Stich machen; hat aber der Spieler das Daus, so kann man es um so ruhiger abwarten, daß dieser das Hülfsdaus anspiele.

Sitzt der Gehülfe in der Mitte und hat keinen hohen Trumpf, so muß er sich bei der ersten Gelegenheit mit seinem Hülfsdause zeigen, hat er noch ein anderes Farbendaus, so spiele er auch dieses, und dann fordere er Trumpf.

Weder der Spieler, noch der Gehülfe, dürfen eine Farbe die schon einmal gespielt ist, nachspielen, es wäre denn, der Freund hätte die Hinterhand, und aus seinem ersten Zugeben ließe sich vermuthen, daß er die Farbe nicht mehr haben und also stechen wird. Sitzt aber der Freund in der Mitte, denn darf es um so weniger geschehen, weil er dann, wenn er aufsticht, leicht überstochen werden kann und folglich ohne Noth geschwächt wird.

Fordert der Gehülfe nicht an, wenn er ans Ausspielen kömmt und spielet auch die Farbe des Hülfsdauses nicht wieder nach, sondern ein anderes unbedeutendes Blatt, so muß der Spieler, wenn er den Stich bekömmt, und kein ganz gewisses Spiel in der Hand hat, dieselbe Farbe sogleich wieder nachspielen, denn er kann ganz sicher dar-

Man gebe genau auf die Farbe Acht, welche der Freund zugiebt, wenn er die angespielte Farbe nicht hat, und spiele alsdann, wenn man keine Freiblätter mehr hat, die zugegebene Farbe an; denn er hat solche entweder gar nicht mehr, oder er hat das Daus davon.

Hat man die Absicht den Tout zu machen, so muß man vor allen Dingen den Gegnern ihre Stärke zu benehmen suchen, d. h. man muß ihnen keine Trümpfe in den Händen lassen, damit sie die Freiblätter nicht abstechen können.

Um den Tout so viel als möglich zu verhindern, merke man sich vorzüglich die Farbe, in welcher die Spieler am Stich gekommen sind, und suche sich in solcher stark zu erhalten. Vorzüglich halte man sehr auf die Farbe, welche der Freund entweder gar nicht hat, oder wovon König und Ober gefallen sind. Man schone weder Däuser noch Könige, denn der Fall ist zu häufig, daß auf ein Fehlblatt ein Tout unternommen wird, wovon der Spieler das Daus gehabt hat.

Das Solo.

Das Solo unterscheidet sich besonders dadurch von den jetzt beschriebenen Spielarten, daß man die erforderlichen fünf Stiche allein machen muß und daher drei Gegner zu bekämpfen hat. Dadurch wird aber das Solo auch schwieriger und wichtiger und hat deshalb mit Recht im Ansagen den Vorzug vor den Hülfsspielen.

Gute Blätter zum Solo sind: Fünf Matadore; Vier Matadore, nebst Ober oder Unter in Trumpf; Vier Matadore, ein kleiner Trumpf und ein Daus rc.; — aber auch mit Karten von geringerer Stärke kann man Solo spielen und gewinnen, nur muß man sich hüten, zu sehr auf Nebenkarten, z. B. auf besetzte Könige zu rechnen. Anfängern ist wohl zu rathen, ehe sie die erforderliche Übung haben, sich nicht auf ein zweifelhaftes Solo einzulassen, sondern sich mit der Belohnung einer guten Frage zu begnügen; denn die Fälle sind häufiger, daß ein gutes Solo verlohren geht, als daß ein leichtes Spiel gewonnen wird.

Wenn nun auf die Ankündigung des Solo von den Übrigen gepaßt worden ist, so muß der

Spieler die Trumpffarbe nennen; denn wenn er dieses versäumt und ausspielt ehe er den Trumpf genannt hat, so hat er das Recht den Trumpf bestimmen zu dürfen verlohren, und sein Nachbar zur Linken muß eine selbstbeliebige Farbe zu Trumpf machen, und der Spieler muß darin spielen, wenn er auch keinen Stich bekommen sollte. Dieser Fall kann nur eintreten, wenn der Solospieler zur Vorhand sitzt; denn sitzt er in der Mitte oder hinter der Hand, und er versäumt es, sogleich die Trumpffarbe zu nennen, so kann die Vorhand nichts weiter thun, als daran erinnern. — Hat der Solospieler unwillkührlich eine falsche Farbe genannt, so kann er es nicht abändern und er muß darin spielen. Nennt er zwei Farben, so gilt die, welche er zuerst nannte.

Wenn man ein unverliehrbares Solo, ohne die Vorhand zu haben, und ehe ausgespielt ist, aufweiset, so verliehrt man dadurch alle Ansprüche auf die Belohnung für die Ersten, welche man vielleicht erhalten hätte, wenn man, ohne die Karten voreilig aufzuweisen, die Vorhand hätte ausspielen lassen.

Trumpf zu fordern, welches schon bei den Hülfsspielen so nothwendig ist, ist es beim Solo noch weit mehr. Der Spieler muß daher, wenn er die Vorhand hat, oder sobald er an den Stich kommt, Trumpf anziehen und so lange Trumpf zu spielen fortfahren, bis er die Gegner nicht mehr zu fürchten hat; alsdann erst spiele er seine Däuser und andere Freiblätter. — Hat der Spieler in Trümpfen nicht Stärke genug, wohl aber Däuser und besetzte Könige, so fordere er zuerst mit einem Matador und dann mit einem kleinen Trumpfe nach; dadurch werden die Gegenspieler gezwungen, selbst in die Däuser oder besetzten Könige zu spielen.

Der Spieler muß, beim Solo vorzüglich, wissen wieviel und welche Trümpfe heraus sind und überhaupt auf die ganze Karte genau Achtung geben, sonst wird er sich oft schaden und nie ein großes Spiel machen. Die Gegenspieler, welche diese Aufmerksamkeit versäumen, werden den Spieler oft gewinnen lassen, wenn sie es hätten verhindern können.

Wenn der Spieler in der Mitte sitzt, so spiele man als Gegenspieler nie ein Daus an, wenn man nicht auch den König dabei hat, es wäre denn,

man hätte von der Farbe **nur** das Daus und kein Blatt weiter. Am besten thut der Gegenspieler, wenn er eine Farbe anspielt, in welcher er am meisten besetzt ist, denn wenn der Spieler das Daus davon hat, so kann es ihm leicht abgestochen werden.

Wenn man dem Spieler hinter der Hand sitzt und man hat von einer Farbe, die noch nicht gespielt ist, nur ein einziges geringes Blatt, so spiele man dieses; denn hat ein anderer Gegenspieler, der dem Spieler vor der Hand sitzt, das Daus: so kann man sicher darauf rechnen, daß er dieselbe Farbe wieder nachbringen wird, wodurch der Spieler oft in sehr große Verlegenheit kommt, weil er nicht weiß, wie er einstechen soll, um keinen Trumpf zu verliehren.

Die Gegenspieler müssen durch ihr Spiel so viel als möglich zu vermeiden suchen, daß der Spieler nicht in die Hinterhand komme, weil er sonst mit unbedeutenden Trümpfen abstechen kann.

Man suche vor allen Dingen die Schwäche des Spielers zu ergründen und benutze solche so viel man kann. Dieses geschieht unter Andern, wenn die Gegenspieler eine Farbe, welche der Spie-

ler Renonce hat, wiederholt anbringen; dadurch wird er zum Stechen genöthigt, folglich in Trümpfen geschwächt, und — wenn sie ihn nicht aus der Mitte lassen — oft überstochen. Eine solche Farbe nennt man **eine Peitsche**.

Kann man vermuthen, daß der Spieler auf den Tout fortgehn werde, so gebe man genau auf das Abwerfen der andern Gegenspieler acht und entblöße sich nicht auch von der Farbe, in welcher sich jene renonciren.

Es ist bei allen Spielen von der größten Wichtigkeit, besonders aber beim Solo, daß Niemand seine Blätter zugiebt, ehe ihn die Reihe trifft und daß während des Spiels Niemand ausspiele, an den das Ausspielen nicht wirklich ist. Beides kann als ein Fingerzeig für die andern Gegenspieler benutzt werden und dem Spieler zum größten Nachtheile gereichen. Z. B. der Spieler hat Trumpf gefordert und die Hinterhand hat noch einen einzigen Trumpf, welcher hinreichend ist das ausgespielte Blatt zu coupiren: dürfte sie nun außer der Reihe damit erscheinen, so würde ein Vorsitzender, der sonst den Stich mit einem hohen Trumpf genommen haben würde, mit einen kleinen

unbedeutenden Trumpf ausweichen und die Gegenspieler einen hohen Trumpf zum Nachtheil des Spielers sparen. Eben so nachtheilig ist das Ausspielen, wenn man nicht das Recht dazu hat; denn ob man wohl das ausgespielte Blatt zurück nimmt, so könnte man doch demjenigen, welcher wirklich das Ausspielen hat, dadurch einen Wink geben wollen, welche Farbe den Gegenspielern am vortheilhaftesten sei. — Der Spieler hat daher das Recht, wenn die Gegenspieler außer der Reihe zu geben, die Karten hinzulegen und das Spiel bezahlt zu verlangen; der, welcher den Fehler gemacht hat, muß aber auch das ganze Spiel bezahlen. — Macht der Solospieler selbst das Versehen, so kann er nicht weiter gestraft werden, da für diesen die Strafe schon in der Unvorsichtigkeit selbst liegt. — Hat Einer ausgespielt an den die Reihe nicht ist, so muß er sein Blatt wieder zurücknehmen, und der Spieler kann verbieten, daß der, welcher am Ausspielen ist, nicht dieselbe Farbe anziehe; war das gezeigte Blatt ein Daus, so darf dieß noch weniger geschehen, es wäre denn der Ausspieler habe keine andere Farbe. In einigen Gesellschaften wird, wenn Einer, an dem die Reihe nicht

ist, ausspielt, dem Spieler sogar das Recht zugestanden, die Farbe bestimmen zu dürfen, welche ausgespielt werden soll.

Obschon das Nachsehen der Stiche in den Hülfsspielen untersagt ist, so hat man es doch beim Solo dem Spieler (aber nicht den Gegenspielern) erlaubt; doch kann derselbe alsdann nicht auf den Tout fortspielen. Der Solospieler kann sich sogar die Stiche der Gegenspieler vorzeigen lassen. Doch ist Letzteres nicht in allen Gesellschaften erlaubt, und der Spieler darf blos seine eignen Stiche besehen.

Hat der Solospieler die fünf ersten Stiche gemacht, so muß er die übrigen Blätter auf den Tisch legen; spielt er aber aus Unachtsamkeit das sechste Blatt aus, so muß er auf den Tout fortspielen, wenn es gleich nicht seine Absicht war.

Hat der Spieler sein Solo gewonnen, so muß er die Bezahlung von den Gegenspielern fordern; hat er es verlohren, so müssen diese die Forderung machen. Es finden hiebei dieselben Anordnungen statt, wie bei den Hülfsspielen. Da der Solospieler von drei Personen die Bezahlung einzufordern und anzunehmen hat, so muß man ihm zum

Ziehen aus dem Pot die gehörige Zeit lassen und ihn mit dem Abheben nicht übereilen.

Das Solo kostet vier Marken, die Matadors und die Ersten werden wie bei den andern Spielen bezahlt.

Machen die Gegenspieler das Spiel und bekommen fünf Stiche, so muß zwar der Solospieler das Spiel und die Honneurs bezahlen, allein die Gegner dürfen kein Bête ziehen, wie sie bei den Hülfsspielen zu thun pflegen.

Wir haben schon oben bei der Frage des Falles erwähnt, da die Gegenspieler alle acht Stiche machen und revoltiren, und man sollte kaum glauben, daß dieses beim Solo eintreten könnte, indem man schließt, daß Einer der sich erbietet fünf Stiche allein zu machen, sie unmöglich alle verliehren könne. Allein grade beim Solo geschieht es am häufigsten und zwar meistentheils in Folge einer von dem Solospieler angewandten Chikane, für welche die Revolte oder Devole den Gegenspielern die gerechteste Satisfaction gewährt. Diese Chikane besteht darin: daß, wenn Einer Forcée partout anmeldet, ein Folgender, der keine Däuser hat, und aus der ganzen Beschaffenheit seiner Karte

schließt, daß wahrscheinlich ein großes Spiel gemacht werden wird, um dieses zu verhindern, ein Solo ansagt. Wenn er nun weiter nichts verliehrt als das Solo, so hat er, wenn kein starkes Bête steht, noch immer Vortheil dabei, wie folgende Berechnung zeigt.

Für das Forcée partout hätte er bezahlen müssen	4 Marken,
auf jeden Fall hatte dieses Matadore, wir wollen nur annehmen drei, (obschon in einem starken Spiele gemeiniglich mehr als drei Matadors sind) macht	3 —
wahrscheinlich machten die Spieler auch den Tout, macht	8 —
zusammen	15 Marken.

Nun bezahlt er zwar an jeden Gegenspieler für den Verlust seines Solos 4, macht	12 Marken
und setzt, wenn nur der einfache Stamm steht, ein Bête von	4 —
macht	16 Marken;

allein er hat doch die Hoffnung das ganze Bête in dem folgenden Spiele vielleicht zu gewinnen.*) Ist er nun nicht im Stande auch nur einen einzigen Stich zu machen, so wird er für seine Mißgunst tüchtig bestraft.

Der Tout oder die Vole, deutsch die Lese oder die Wäsche.

Der Tout ist eine Fortsetzung des Spiels, keine eigene Spielart, wie die Hülfsspiele oder das Solo sind, aber man kann ein jedes Spiel, wenn man es glücklich beendigt hat, fortsetzen, d. i. zum

*) In dem Couleur-Spiele ist der Vortheil noch weit auffallender, weil bei Forcée partout meistens Couleur zu Trumpf gemacht wird. Nach der oben gemachten Berechnung hatte er in Couleur statt 15 Marken 30 zu bezahlen, die er durch das Spielen eines simpeln Solos außer Couleur mit 16 Marken abkauft. Steht ein Bête, so verhindert er Jene es zu ziehen und er hat die Hoffnung nicht nur das von ihm hinzugesetzte, sondern auch das zu gewinnen, welches Jene gezogen hätten. —

Tout übergehen und es ist allerdings eine große Annehmlichkeit des Solospiels, daß man die vortheilhafte Wendung, welche das Spiel nimmt und die guten Blätter, welche man nach gemachten fünf ersten Stichen noch in Händen hat, weiter benutzen darf. Der Tout findet daher bei allen Hülfsspielen sowohl, als beim Solo statt und man wird gemeiniglich erst während des Spiels, durch den Gang desselben, also zufällig, veranlaßt, dasselbe fortzusetzen oder auf den Tout fortzugehn. Da es aber auch Fälle giebt, wo man schon bei der Ankündigung des Spiels übersieht, daß man alle Stiche machen kann, so kann man den Tout auch ansagen. Wir müssen von jedem dieser Fälle besonders reden.

a) Der zufällige Tout.

Wenn man nach gemachten fünf ersten Stichen, das sechste Blatt ausspielt, so ist dieses eine Erklärung zum Tout und es bedarf keiner wörtlichen. Man muß sich daher wohl hüten, wenn man nicht Willens ist auf den Tout fortzugehn, daß man nach gemachten fünf ersten Stichen, das sechste Blatt ausspiele, denn man kann es nicht

wieder zurücknehmen und muß auf den Tout spielen, wenn man auch weiter keinen Stich erhalten sollte. In einem Hülfsspiele muß derjenige, welcher das Versehen macht, auch den Schaden allein tragen, es wäre denn, der Freund wolle darin etwas nachsehn und es so genau nicht nehmen. Es versteht sich, daß hier blos von dem Falle die Rede ist, da man offenbar nicht auf den Tout fortgehn wollte, aber weil man die Stiche nicht gezählt hat, in der Meinung der fünfte Stich sei noch zu machen, also aus Versehen, das sechste Blatt ausspielte. Denn wenn man aus freien Stücken auf den Tout fortgeht — und das wird man nicht thun, ohne daß man Raison dazu zu haben glaubt — und er geht verlohren, so müssen Beide den Verlust tragen. — Wenn die Gegenspieler schon einen Stich haben, so ist es zwar auch ein Versehen, wenn man nach gemachten fünf Stichen noch ein Blatt ausspielt, aber es hat weiter keine Folgen. Da der zufällige Tout keine eigene Spielart ist, so wird auch für den Verlust desselben kein Bète gesetzt.

Die Gegenspieler können ebenfalls, wenn Fragen oder Solo gespielt wird, den Tout machen,

oder revoltiren, und dieses geschieht, wenn der oder die Spieler keinen, die Gegenspieler mithin alle Acht Stiche bekommen. Daß dieser Fall beim Forcée partout und Forcée simple nie eintreten könne, liegt in der Natur der Sache, da in diesen Spielarten die Spieler allemal die Spadille haben. Wenn die Gegenspieler nach gemachten fünf ersten Stichen weiter spielen, ohne die drei letzten ebenfalls wirklich zu bekommen, so verfallen sie deshalb nicht in Strafe, wie die Spieler in dem ähnlichen Falle; der Versuch ob sie eine Revolte oder Devole bewirken können, steht ihnen frei, und die verfehlte Ausführung derselben kann ihnen nicht zur Last gelegt werden. — Weder der Solospieler noch die Spieler bei der Frage, dürfen nach dem Verlust der ersten Stiche, das Spiel offeriren, d. h. die Karten hinlegen und das Spiel verlohren geben, wenigstens sind die Gegenspieler nicht verbunden es anzunehmen, weil sie die Freiheit haben, die Revolte zu versuchen.

Der Solospieler wird zu Ende des Spiels nicht lange in Zweifel stehen, ob er aufhören müsse, oder ob er fortspielen dürfe, denn er hängt ganz allein von sich selbst ab; er wird bald sehen,

ob er noch drei gewisse Stiche in der Hand hat und wenn er aufs Ungewisse fortzugehen wagt und verliehrt, so hat er den Verlust allein zu tragen und kein Anderer kann ihn deshalb scheel ansehen. Wer aber in einem Hülfsspiele fortgehen will, hat nicht nur seine Blätter, sondern auch die seines Gehülfen, welche er doch nicht vor Augen hat, zu berücksichtigen und wenn man aufs Ungewisse zu viel wagt, so erweckt man zugleich die Unzufriedenheit des Freundes, indem man auch seinen Verlust veranlaßt: Gründe, welche die größte Vorsicht hiebei empfehlen werden.

Hat man in einem Hülfsspiele seine Forcen hinlänglich gezeigt und man spielt den fünften Stich dem Freunde in die Hand, so ist dieses eine Aufforderung für denselben auf den Tout fortzugehn. Findet dieser es aber demungeachtet nicht gerathen, oder ist er nicht aufmerksam auf das bisherige Spiel gewesen und hat den Wink nicht verstanden, so kann der andere Theil nichts thun, als es sich stillschweigend gefallen lassen. Viel weniger aber darf der, welcher im Laufe des Spiels seine Stärke nicht hinlänglich zeigen konnte und beim fünften Mal Ausspielen auch nicht am Stich

kommt, dem Freunde seinen Wunsch, daß auf den Tout gespielt werden möchte auf irgend eine Weise zu verstehn geben, sondern er muß sich ganz ruhig verhalten. Geschieht das Gegentheil, verräth man seinen Wunsch durch Worte oder Gebärden, wenn man z. B. nur nach dem Stich greift, welchen doch der Freund gemacht hat und einnehmen muß, so können die Gegenspieler ihre Karten hinlegen und das Spiel muß aufhören. — Eben so wenig darf man den Freund warnen, daß er nicht auf den Tout fortgehn soll, indem man spricht: wir haben bereits fünf Stiche. Anfängern ist bei dem Fortgehn auf den Tout große Vorsicht anzurathen, sie dürfen das überlassen des fünften Stichs *nicht immer* für eine Aufforderung dazu halten, wenn sie nicht durch die Beobachtung des Spiels überzeugt sind, daß es eine solche ist. — Oft könnte man ein kleines Solo, d. h. Eins ohne Matadors spielen, allein man wählt ein Hülfsspiel deshalb, weil man vereinigt mit einem Gehülfen ein großes Spiel zu machen hofft. Es ist in dem Vorhergehenden schon oft der Ausdruck: *ein großes Spiel* gebraucht worden. Ein großes Spiel heißt ein jedes Spiel mit vielen Matadoren, aber bei

sonders ein solches, welches den Tout in seinem Gefolge hat. Wer nun mit dieser Absicht ein Hülfsspiel unternimmt, obschon er hätte Solo spielen können, der wird, wenn er wirklich einen vermögenden Gehülfen trifft, das Spiel schon so zu leiten wissen, daß der Gehülfe den Plan nicht verkennen kann, und dieser wird durch die bestmöglichste Benutzung seiner Blätter den Tout bewirken helfen.

Entdeckt es sich bis zum vierten Stiche, daß ein Gegenspieler Farbe verläugnet hat, so ist das Spiel blos gewonnen, aber es kann nicht auf den Tout fortgespielt werden. Wird es aber erst beim fünften Stich oder später bemerkt, so haben der oder die Spieler auch den Tout gewonnen. Haben aber die Spieler bei einem Hülfsspiele, oder der Solospieler Farbe verläugnet, und sind auf den Tout fortgegangen, so haben sie das Spiel und den Tout verlohren. Haben die Spieler oder der Solospieler den Fehler erst, während schon auf den Tout gespielt wurde, gemacht, so geht blos der Tout verlohren.

Bei der Bezahlung des zufälligen Touts finden mancherlei Verschiedenheiten und Gewohnheiten

statt, von welchen einige mit der Billigkeit nicht vereinbar scheinen. Folgende Regel scheint die richtigste zu sein, und ist daher zur allgemeinen Annahme zu empfehlen.

Der zufällige Tout wird mit Acht Marken bezahlt, das angesagte Spiel, welches von dem Gewinnen oder Verliehren des Touts unabhängig bleibt, nebst den Matadoren, wie gewöhnlich, für die Ersten wird aber nichts bezahlt, weil es in der Sache liegt daß die Honneurs für alle Stiche, die für die ersten Stiche aufheben, und dabei kein Unterschied zwischen den ersten oder spätern mehr statt findet. Geht der Tout verlohren, so ist dennoch das Spiel gewonnen und die Bezahlung für das Spiel und der Verlust des Touts werden in gegenseitige Berechnung gebracht. Es ist z. B. eine Frage mit 3 Matadors gespielt, der Tout dabei unternommen, aber verlohren gegangen, so haben die Spieler für ihre Matadors 3 Marken zu fordern, welche sie von den für den Tout schuldigen 8 Marken abziehn, und jeder an einen Gegner 5 Marken herausgeben. Sie ziehn wegen des gewonnenen Spiels aus dem Pot, und wenn etwa ein volles Bête von 16 Marken stände, welches

gern! Es ist genug, daß jeder Gegenspieler Acht Marken erhält. Wie mancher Tout wird auf ein Fehlblatt unternommen und geht deshalb verlohren; wo diese Gewohnheit statt findet, wird man nur dann auf den Tout fortgehn, wenn man seiner Sache ganz gewiß ist, und es ist die Frage, ob die Gegenspieler mehr Vortheil oder Schaden davon haben.

Noch unbilliger ist die Gewohnheit, daß bei dem verlohrnen zufälligen Tout, auch das Spiel und die Matadors an die Gegenspieler bezahlt und Bête gesetzt werden muß. Diese höchst ungerechte Gewohnheit kann nur darin ihren Grund haben, daß man den zufälligen nicht von den angesagten Tout, unterscheidet, und auf jenen eine Regel anwendet, die nur bei diesen, von welchen gleich ausführlicher geredet werden soll, statt finden kann.

b) Der angesagte Tout.

Dieser findet nur beim Solo statt, bei keinem Hülfsspiele kann man den Tout ansagen. Wer den Tout ansagen kann, hat nicht nöthig zu warten bis die Reihe an ihn kommt. Durch das

Ansagen des Touts wird die Bedingung alle Stiche zu machen auf das Engeste mit dem Spiele selbst verbunden und der Verlust eines einzigen Stiches, macht das ganze Spiel verlohren und der Spieler muß Bête setzen. Man nimmt deshalb an, daß der angesagte Tout, die fünfte Spielart, welche beim Solospiele statt findet, sei.

Ein so außerordentlicher Fall wie dieser, muß auch natürlich außerordentlich belohnt werden, man bezahlt daher für den angesagten Tout 16 Marken, und das Solo und die Matadors doppelt. In vielen Gesellschaften bezahlt man das Solo und die Matadors nur einfach, aber 16 Marken für den angesagten Tout. Ehemals war es im Gebrauch, daß wer den angesagten Tout gewann, alle Bêtes welche grade standen, einzog, daher nannte man es den Tout, das ganze Spiel, zu sagen: er hat Alles gewonnen. Jetzt ist dieses nicht mehr gebräuchlich, oder doch nicht häufig, sondern man zieht nur den Stamm oder Ein Bête, wie bei andern Spielarten. Wo die Gewohnheit noch Statt findet, daß man beim gewonnenen angesagten Tout alle stehenden Bêtes zieht, da muß man dagegen im Fall des Verlustes auch

soviel Bête setzen, als alles was auf dem Teller stand ausmacht.

Die Regeln und Gesetze des Solospiels sind dieselben, welche hier Statt finden, und wir dürfen deshalb keine Besonderen anführen. Dieses möchte wegen seiner Wichtigkeit wiederholt, und genauer bestimmt werden: wer den Tout angesagt hat und einen schon umgewendeten Stich nachsieht, verliehrt dadurch das ganze Spiel und setzt Bête. Daß die Gegenspieler ihre Blätter vor der Hand zugeben, darf bei diesem Spiele noch weniger, als bei irgend einem Andern erlaubt werden; geschieht es, so hat der Spieler auf der Stelle gewonnen, ohne, daß er nöthig hätte weiter zu spielen.

An vielen Orten kann der Tout nur dann angesagt werden, wenn schon ein anderes Spiel vorher angesagt ist; dieses ist aber höchst unbillig, denn es folgt daraus, daß man sich eines in Händen habenden Vortheils nicht eher bedienen dürfe, als bis man von Andern dazu gezwungen wird. So würde immer die Vorhand, wenn sie einen Tout, den sie ansagen kann in Händen hat, daran gehindert sein, und blos Solo spielen und den zufälligen Tout machen dürfen; so auch, wenn Mehrere gepaßt haben der Folgende, obgleich er den Tout ansagen könnte, sich in demselben Fall befindet.

An andern Orten verbindet man mit derselben Gewohnheit noch die, wenn nach einem vorher angekündigten Spiele, ein Hintermann den Tout ansagt, denselben doch nicht höher, als den zufälligen Tout zu bezahlen, und wie bei diesem, im Fall des Verlusies, das gewonnene Spiel und die Matadors in Gegenrechnung zu bringen, wodurch also das Ansagen des Touts ganz unnöthig wird und diese Spielart wegfällt. — Allein da man das Ansagen des Touts dennoch gestattet um das Solo zu überbieten, so wird dadurch Gelegenheit zur Chikane gegeben, welches wir durch ein einziges Beispiel belegen werden. Gesetzt es sagt Einer ein Solo an und seine Blätter lassen ihm keinen Zweifel übrig, daß er es gewinnen werde. Nun hat aber ein Anderer nach ihm auch ein Solo und zwar eins mit Matadoren. Aus Verdruß darüber, daß er passen muß, sagt er den Tout an, ob er gleich voraus sieht, daß er denselben nicht gewinnen wird, woraus ihm, da der angesagte Tout nur einfach bezahlt wird, kein großer Schaden er-

soviel Bête setzen, als alles was auf dem Teller stand ausmacht.

Die Regeln und Gesetze des Solospiels sind dieselben, welche hier Statt finden, und wir dürfen deshalb keine Besonderen anführen. Dieses möchte wegen seiner Wichtigkeit wiederholt, und genauer bestimmt werden: wer den Tout angesagt hat und einen schon umgewendeten Stich nachsieht, verliehrt dadurch das ganze Spiel und setzt Bête. Daß die Gegenspieler ihre Blätter vor der Hand zugeben, darf bei diesem Spiele noch weniger, als bei irgend einem Andern erlaubt werden; geschieht es, so hat der Spieler auf der Stelle gewonnen, ohne, daß er nöthig hätte weiter zu spielen.

An vielen Orten kann der Tout nur dann angesagt werden, wenn schon ein anderes Spiel vorher angesagt ist; dieses ist aber höchst unbillig, denn es folgt daraus, daß man sich eines in Händen habenden Vortheils nicht eher bedienen dürfe, als bis man von Andern dazu gezwungen wird. So würde immer die Vorhand, wenn sie einen Tout, den sie ansagen kann in Händen hat, daran gehindert sein, und blos Solo spielen und den zufälligen Tout machen dürfen; so auch, wenn Meh-

rere gepaßt haben der Folgende, obgleich er den Tout ansagen könnte, sich in demselben Fall befindet.

An andern Orten verbindet man mit derselben Gewohnheit noch die, wenn nach einem vorher angekündigten Spiele, ein Hintermann den Tout ansagt, denselben doch nicht höher, als den zufälligen Tout zu bezahlen, und wie bei diesem, im Fall des Verlustes, das gewonnene Spiel und die Matadors in Gegenrechnung zu bringen, wodurch also das Ansagen des Touts ganz unnöthig wird und diese Spielart wegfällt. — Allein da man das Ansagen des Touts dennoch gestattet um das Solo zu überbieten, so wird dadurch Gelegenheit zur Chikane gegeben, welches wir durch ein einziges Beispiel belegen werden. Gesetzt es sagt Einer ein Solo an und seine Blätter lassen ihm keinen Zweifel übrig, daß er es gewinnen werde. Nun hat aber ein Anderer nach ihm auch ein Solo und zwar eins mit Matadoren. Aus Verdruß darüber, daß er passen muß, sagt er den Tout an, ob er gleich voraus sieht, daß er denselben nicht gewinnen wird, woraus ihm, da der angesagte Tout nur einfach bezahlt wird, kein großer Schaden er-

wächst, ja er wird immer noch mehr Vortheil davon haben, als wenn er der Billigkeit gemäß gepaßt hätte, wie er hätte thun müssen, wenn der angesagte Tout nach unserer Regel bezahlt würde. Derjenige, dessen Spiel dadurch zum Schweigen gebracht wurde, verliehrt aber die 12 Marken welche er von den Gegenspielern für das Solo bekommen hätte, das was er aus dem Pot gezogen haben würde und muß vielleicht noch einige Marken herausgeben, wodurch wenigstens auf dieser Seite das Vergnügen gestört und Verdruß erregt wird.

Wieder in andern Gesellschaften ist das Ansagen des Touts gar nicht gebräuchlich.

Einige Regeln und Gesetze für alle Spielarten des einfachen Solospiels.

Hat man bei der Bestimmung der Trumpffarbe eine andere genannt, als diejenige, welche man im Sinne hatte, so ist es nicht zu ändern,

und man muß in der genannten spielen, wenn man auch keinen Stich bekommen sollte. Nennt man zwei Farben, so gilt die Erste, ohne daß man darauf Rücksicht nimmt, daß durch die zweite Angabe die erste hat verbessert werden sollen.

Wenn Einer blos eine Farbe nennet, ohne dabei zu sagen, welche Spielart er spielen will, so muß er in der genannten Farbe Solo spielen.

Man sei vorsichtig beim Ausspielen, denn sobald ein Blatt offen auf dem Tisch liegt, so darf es nicht wieder zurück genommen werden, wenn es auch des Unvorsichtigen größter Schaden sein sollte.

Hat man zwei Blätter beim Ausspielen ergriffen, so gilt das, welches zuerst den Tisch berührt, also das Untere, und man hat dabei keine Wahl welches gelten soll. So ist es auch beim Zugeben; wenn es nicht zwei verschiedene Farben sind, von denen die Eine die ist, welche gefordert worden, so gilt das Blatt, welches zuerst den Tisch berührt, oder das Untere.

Wer eine Farbe verläugnet oder falsch absticht, der muß Bète setzen. Begeht ein Gegenspieler diesen Fehler, so ist das Spiel gewonnen, ohne

wächst, ja er wird immer noch mehr Vortheil davon haben, als wenn er der Billigkeit gemäß gepaßt hätte, wie er hätte thun müssen, wenn der angesagte Tout nach unserer Regel bezahlt würde. Derjenige, dessen Spiel dadurch zum Schweigen gebracht wurde, verliehrt aber die 12 Marken welche er von den Gegenspielern für das Solo bekommen hätte, das was er aus dem Pot gezogen haben würde und muß vielleicht noch einige Marken herausgeben, wodurch wenigstens auf dieser Seite das Vergnügen gestört und Verdruß erregt wird.

Wieder in andern Gesellschaften ist das Ansagen des Touts gar nicht gebräuchlich.

Einige Regeln und Gesetze für alle Spielarten des einfachen Solospiels.

Hat man bei der Bestimmung der Trumpffarbe eine andere genannt, als diejenige, welche man im Sinne hatte, so ist es nicht zu ändern,

und man muß in der genannten spielen, wenn man auch keinen Stich bekommen sollte. Nennt man zwei Farben, so gilt die Erste, ohne daß man darauf Rücksicht nimmt, daß durch die zweite Angabe die erste hat verbessert werden sollen.

Wenn Einer blos eine Farbe nennet, ohne dabei zu sagen, welche Spielart er spielen will, so muß er in der genannten Farbe Solo spielen.

Man sei vorsichtig beim Ausspielen, denn sobald ein Blatt offen auf dem Tisch liegt, so darf es nicht wieder zurück genommen werden, wenn es auch des Unvorsichtigen größter Schaden sein sollte.

Hat man zwei Blätter beim Ausspielen ergriffen, so gilt das, welches zuerst den Tisch berührt, also das Untere, und man hat dabei keine Wahl welches gelten soll. So ist es auch beim Zugeben; wenn es nicht zwei verschiedene Farben sind, von denen die Eine die ist, welche gefordert worden, so gilt das Blatt, welches zuerst den Tisch berührt, oder das Untere.

Wer eine Farbe verläugnet oder falsch absticht, der muß Bête setzen. Begeht ein Gegenspieler diesen Fehler, so ist das Spiel gewonnen, ohne

daß man nöthig hätte es zu Ende zu spielen, und der, welcher den Fehler gemacht hat, muß das Spiel allein bezahlen und das abgegangene Bête ersetzen. Sticht der Spieler selbst falsch ab oder verläugnet Farbe, so ist das Spiel verlohren und er muß Bête setzen. Geschieht dieses in einem Hülfsspiele vom Spieler oder dessen Gehülfen, so muß derjenige das Spiel allein bezahlen und Bête setzen, welcher den Fehler begangen hat. Wird man den Fehler noch gewahr ehe wieder ausgespielt wird, so kann man das Blatt zurücknehmen und die geforderte Farbe zugeben, ohne daß man Nachtheil davon hätte. Die Folgenden können in diesem Falle auch ihre Blätter wieder zurücknehmen und nach Befinden ein höheres oder geringeres zugeben. In keinem andern Falle kann man das einmal zugegebene Blatt wieder zurücknehmen.

Keiner darf ausspielen, wenn nicht die Reihe an ihn ist. Wer ausgespielt hat, ohne daß die Reihe an ihn ist, der muß sein Blatt wieder zurücknehmen, und derjenige an dem das Ausspielen wirklich ist, darf die gezeigte Farbe nicht anbringen. In einigen Gesellschaften wird dieses nur dann verboten, wenn der, welcher ausspielte, ohne

daß er das Recht dazu hatte, ein Daus oder einen von den drei Hauptmatadoren gezeigt hat, und es darf alsdann nicht die Farbe des gezeigten Dauses oder Trumpf gespielt werden. Man unterscheidet auch in vielen Gesellschaften, ob der Gehülfe desjenigen, welcher irrig ausspielte, das Ausspielen wirklich hat, und verbietet nur diesem die gezeigte Farbe anzubringen, nicht aber dem andern Theile, wenn er es für sich vortheilhaft hält. An einigen Orten ist es dem andern Theile sogar erlaubt, wenn Einer ausspielt, ohne daß die Reihe an ihn ist, und der Freund dessen, welcher irrig ausspielte, das Ausspielen wirklich hätte, die Farbe zu bestimmen, welche dieser ausspielen solle.

Man darf sein Blatt nicht eher zugeben, als wenn die Reihe trifft, das Gegentheil giebt zu großen Verdrießlichkeiten Anlaß. Wenn von Seiten der Gegenspieler dieser Fehler gemacht wird, so ist das Spiel gewonnen, ohne daß man nöthig hätte es zu Ende zu spielen, und wer den Fehler gemacht hat, muß allein bezahlen. Geschieht es in einem Hülfsspiele von dem Spieler oder dessen Gehülfen, indem Einer dem Andern vorgreift, so ist das Spiel dadurch verlohren, wer den Feh-

ler gemacht hat, muß allein bezahlen und das Bête setzen. Hat der Spieler oder der Gehülfe blos einem Gegenspieler vorgegriffen, so ist der Fehler von keinen Folgen, weil danach die Gegenspieler sich oft zum Nachtheil des Spiels richten können und das Versehen sich mithin von selbst bestraft. So ist es auch, wenn der Solospieler sein Blatt vor der Zeit zugiebt: sein Versehen bestraft sich von selbst.

Wenn man mehrere Stiche hinter einander macht, so muß man einen Jeden vor sich wegnehmen, nicht aber auf den ersten Stich den Zweiten, ohne jenen umzuwenden, und auf diesen wieder den Dritten u. s. w. spielen: dieses giebt oft zu Unordnungen Anlaß, besonders, wenn man auf den Tout fortgeht.

Hat man, — gleichviel ob die Spieler in einem Hülfsspiele oder der Solospieler, die ersten drei Stiche gemacht, und es schiene, daß die letzten beiden Stiche ebenfalls ganz sicher wären, so darf man doch die Karte nicht aufweisen; denn man verliehrt dadurch nicht nur alle Ansprüche auf die Ersten, indem die Gegenspieler das Blatt bestimmen können, welches ausgespielt werden soll, son-

dern sie können überhaupt auch versuchen, ob sie das Spiel noch verlohren machen können. Auch dann also, wenn die Gegenspieler schon einen Stich haben, darf man das Spiel nicht aufweisen, denn sie haben in diesem Falle immer das Recht zu bestimmen, wie ausgespielt werden soll, wenn sie noch eine Möglichkeit zu entdecken glauben den Verlust des Spiels zu bewirken. Die Regel ist: ein jedes Spiel muß rein ausgespielt werden.

Während des Spiels darf weder gefragt, noch erinnert werden, sondern ein Jeder muß selbst auf das Spiel Achtung geben. Fragt Einer, wie viel Trümpfe heraus sind, und man nennt eine unrichtige Anzahl, so hat er kein Recht sich darüber zu beschweren, denn er hätte selbst zählen sollen. Der Freund im Spiel oder Gegenspiel, darf hierauf gar nicht antworten.

Alles Reden, wodurch dem andern Theile Schaden zugefügt werden kann, ist nicht erlaubt. Thun es die Gegenspieler unter einander, so ist das Spiel sogleich gewonnen, thun es in einem Hülfsspiele die Spieler und der Gehülfe, so haben sie das Spiel verlohren. Der Solospieler kann diesen

Fehler nicht begehen, weil die übrigen drei Spieler seine Feinde sind.

Wenn das Spiel vorbei ist, pflegen viele Spieler sich über den Gang dieses Spiels zu unterhalten, und darüber ob es gut gespielt sei oder nicht, und wie es hätte besser gespielt werden können, einander ihre Meinung mitzutheilen. Dieses hat zwar seinen Nutzen, indem eine gegenseitige Belehrung dadurch bezweckt wird; man muß aber Maaß und Ziel dabei beobachten und den Fortgang des Spiels nicht aufhalten, sonst hat der Kartengeber oder ein anderer Mitspieler das Recht zu bitten, daß man aufhören möge.

Wenn die Karten schon wieder eingemischt sind, so kann keine Strafe für ein in dem vorigen Spiele begangenes Versehen nachgefordert werden, dieses muß sogleich geschehen.

Über die Beendigung der Parthie.

Man habe nun die Dauer des Spiels nach einem gewissen Zeitmaaße, oder nach einer bestimmten Anzahl Spiele festgesetzte, so werden doch oft die stehenden Bêtes ein Hinderniß sein, zur verabredeten Zeit aufzuhören und dieses ist nicht selten für einen oder mehrere Mitspieler ein höchst verdrießlicher Umstand. Über das letzte Bête werden wieder mehrere Spiele verlohren und man sieht sich genöthigt eine geraume Zeit länger zu spielen, als man wollte. A. und B. sind an den Glockenschlag gebunden und wünschen zu einer bestimmten Stunde die Gesellschaft zu verlassen, man hat auch verabredet, daß nicht länger gespielt werden soll; aber C. und D. haben Lust das Spiel noch fortzusetzen, und sagen Spiele an, die durchaus nicht zu gewinnen sind — und siehe da! der Teller steht wieder voller Bêtes: statt Eines Spieles sind nun mehrere erforderlich und unter diesen wird auch wohl ein gutes Spiel verlohren, genug die Dauer des Spiels wird dadurch verlängert. Wenn man aber offenbar sieht, daß Willkühr und Ungefälligkeit einem gerechten Wunsche entgegen stehen, so muß dadurch Verdruß erregt und das gehabte Vergnügen verbittert werden! — Um dieses zu vermeiden ist es nothwendig, daß zu Anfange des Spiels verabredet wird, auf welche

Weise, wenn die gesetzte Zeit verflossen ist und gerade Bêtes auf dem Teller stehen, verfahren werden soll.

Die kürzeste Art ist diese, daß man die stehenden Stämme und Bêtes, oder Blöcke zu gleichen Theilen unter die Spieler vertheilt. — Bei dem Blockspiele, wo ein Jeder gern seinen eigenen Block gewinnt, glaubt man bei der unbedingten Vertheilung zu kurz zu kommen, allein man darf nur erwägen, daß man den Block, welcher ein Zeichen des verabredeten Einsatzes oder einer verwirkte Spielstrafe ist, nur deshalb gebraucht, um die Ordnung sicherer zu erhalten, und durch die Menge der Marken keine Veranlassung zu Verwirrungen zu geben. Die Marken für welche der Block gilt, gehören also schon dem Pot, und an diesen hat ein jeder Spieler gleichen Anspruch. Da nun die Zeit zu kurz ist um dem Glücke die Entscheidung zu überlassen, so ist die gerade Vertheilung, nach den gleichen Ansprüchen, der Spielenden, immer der richtigste Ausweg.

Eine andere Art, wie man in dem Falle, von welchem die Rede ist, zu verfahren pflegt, ist diese. Wenn die verabredete Spielzeit zu Ende

geht und noch mehrere Bêtes stehen, so wird kein Stamm fürs Geben mehr gesetzt und bloß um die Bêtes gespielt. Dieses thut etwas, allein da über das Abspielen der vorhandenen Bêtes wieder Spiele verlohren gehen können, so erreicht man seinen Zweck nur dann, wenn ein Jeder wirklich mit der größten Vorsicht spielt und Keiner ein Spiel unternimmt, welches nicht ganz gewiß ist.

Man pflegt daher auf die dritte Weise, so wie man aufhört Stamm zu setzen, für ein verlohrenes Spiel, zwar den Preis desselben und die Honneurs, aber kein Bête mehr zu bezahlen. — Diese Gewohnheit hat mancherlei wider sich, denn hier stehen Gewinn und Verlust in keinem Verhältniß, da man nur ein Bête gewinnen kann, ohne eins im Fall des Verlustes zu riskiren; und eben bei diesem Mangel alles Risicos kann man durch das elendeste Spiel seine Ansprüche auf den Pot geltend machen, indem man vermöge des Rechts der Vorhand, ein besseres Spiel von gleichem Rang verhindert. Durch die verlohrenen Spiele aber, wird dennoch das Ende des Spiels verzögert.

Die Abarten des Solospiels.

Bei der einfachen Art Solo zu spielen, welche wir jetzt beschrieben haben, ist man nicht stehen geblieben, sondern man hat verschiedene Veränderungen mit diesem Spiele vorgenommen und Zusätze dazu gemacht, wodurch gleichsam ganz neue Spiele entstanden sind. Da nun bei den verschiedenen Veränderungen doch die einfache Art überall zum Grunde liegt, jede derselben aber ihre Eigenheiten hat, so nennt man sie mit Recht Abarten. Allerdings hat das Spiel in der auf mehr als Eine Weise veränderten Gestalt zum Theil bedeutend an Abwechslung und Interesse gewonnen, aber es ist nicht weniger wahr, daß es auch dadurch kostbarer und gewissermaßen zu einem Glücksspiele

wird. An vielen Orten spielt man das einfache Solo, ohne die Abarten nur einmal den Namen nach zu kennen; an andern Orten ist diese oder jene Abart gebräuchlich, und man findet an der einfachen Art Solo zu spielen keinen Geschmack. Es ist daher zur Vollständigkeit des Unterrichts im Solospiele erforderlich, auch eine Beschreibung der Abarten desselben beizufügen, wobei wir jedoch nur auf die Abweichungen Rücksicht nehmen können, da die Einrichtungen und Regeln im Ganzen genommen dieselben sind, welche für das einfache Solospiel gelten.

Das Solospiel mit gewählter Farbe oder Couleur favorite, auch Couleur de préference.

Wir wissen, daß bei dem einfachen Solo, ein angesagtes Frage- oder Solospiel vor einem ähnlichen Spiele, welches der Folgende hat, den Vorzug behauptet, und daß, obgleich Jener in dieser Farbe, der Folgende in einer andern ein gleiches Spiel haben, doch der Letzte Passen muß, weil

keine Farbe vor der andern einen Vorrang hat, sondern nur die höhere Spielart vor der geringern. In diesem Spiele aber, ist es nicht so, sondern man hat eine Lieblingsfarbe (Couleur favorite — auszuspr Kulöhr faworith) erwählt, die jedesmal, wenn man darin spielen will, vor der bereits früher angekündigten ähnlichen Spielart in einer Farbe, welche nicht die favorite ist, den Vorzug behauptet, daher man auch Couleur de préference (auszuspr. Kulöhr d'preferangß), die vorgezogene Farbe sagt. Der Kürze wegen spricht man gemeiniglich blos Couleur, und man weiß alsdann schon, daß von der Lieblingsfarbe die Rede ist.

Die Couleur wird in vielen Gesellschaften durch das erste gewonnene Spiel, es sei nun Frage, Forcée oder Solo, bestimmt; wird z. B. eine Frage in Schellen gespielt und gewonnen, so ist Schellen während der Dauer des Spiels die Lieblingsfarbe. Die Plätze bestimmt man, wie bei der einfachen Art Solo zu spielen, und derjenige, dessen Platz durch Eicheln bestimmt worden, giebt zuerst die Karte: allein wenn drei Herren und eine Dame spielen, so giebt derjenige, welcher der

Dame zur Rechten sitzt, damit diese die Ehre der Vorhand habe und wo möglich durch das erste Spiel die Couleur fest setze. Oder derjenige dessen Platz durch Eicheln bestimmt worden, giebt zwar die Karte, allein man läßt die Dame ohne Einschränkung die Couleur erwählen, nicht aber es auf das erste gewonnene Spiel ankommen. Ist ein Mann von auszeichnendem Range mit von der Parthie, so erweiset man diesem die Ehre der ersten Vorhand gleichfalls, oder stellet es in seine Willkühr, die Couleur zu bestimmen. Geht während der Parthie ein Mitglied ab, so überläßt man zuweilen aus Höflichkeit demjenigen, welcher an des Abgegangenen Stelle tritt, die Wahl, ob man die bisherige Couleur beibehalten solle oder nicht, und in letzterm Falle, läßt man ihm entweder eine beliebige andere Farbe erwählen, oder das erste gewonnene Spiel bestimmt abermals die neue Couleur.

Viele Gesellschaften haben diesem Spiele durch abwechselnde Couleur noch mehr Interesse zu geben gesucht, und wirklich diesen Endzweck erreicht, wie man gleich sehen wird. Man nimmt zu den Wahlblättern, wenn man um die Plätze zieht die Sechsen, welches außerdem nicht grade erforderlich

ist, da man z. B. die Plätze durch die vier Däuser belegen und zu den Wahlblättern die vier Könige aus der Karte, mit welcher man spielen will, nehmen kann. Wenn nun ein Jeder den Platz, auf welchen er durch die gezogene Sechsse hingewiesen worden ist, eingenommen hat, so legt der erste Kartengeber oder derjenige, welcher die Eicheln Sechsse gezogen hat, dieses Blatt offen auf dem Tisch; die übrigen aber legen, Jeder die Sechsse die er gezogen, seinem Platze gegenüber umgewendet unter dem Teller. Eicheln ist bei dieser Art zu spielen allemal die erste Couleur, und der erste Kartengeber bieget, so wie er gegeben in die offenliegende Sechsse eine Ecke ein, dieses wiederholt er, so oft das Kartengeben wieder an ihn kommt, bis die vier Ecken des Wahlblatts eingebogen sind. Hat er zum fünften Mal gegeben, so nimmt er das Wahlblatt weg, und sobald das Spiel beendigt ist, zieht sein Nachbar links sein Wahlblatt hervor, legt es gleichfalls offen auf dem Tisch, giebt die Karte und biegt ebenfalls eine Ecke ein. Nun ist Eicheln nicht mehr Couleur, sondern die Farbe von der aufs Neue eingebogenen Sechsse, welche es so lange bleibt, als es die vorige war; alsdann

kommt die dritte Farbe daran und endlich die vierte. Auf diese Weise ist jede Farbe während der Dauer von siebenzehn Spielen Couleur gewesen und es sind 68 Spiele zusammen gemacht worden, welches man eine Tour (auszuspr. Tuhr) nennt. Ist es nicht anders vorher verabredet worden, so hat nun ein jeder Mitspieler die Freiheit aufzuhören; will man noch länger spielen, so kommt man überein noch eine halbe oder ganze Tour das Spiel fortzusetzen.

Man macht eine Tour auch wohl nur zu 64 Spielen, wo dann jede Farbe nur während 16 Spielen Couleur bleibt und der erste Kartengeber während des ganzen Spiels die Wahlblätter einbiegen muß, indem er, wenn er zum fünften Male die Karte giebt, das Wahlblatt seines Nachbars linker Hand auflegt, wenn die vier Ecken desselben eingebogen sind, dasjenige des ihm gegenüber Sitzenden, und endlich das seines Nachbars rechter Hand.

Man pflegt, wenn mit abwechselnder Couleur gespielt wird, die Farben so zu vertheilen: dem mit Eicheln belegten Platze gegenüber kommt Grün, zur linken Hand Roth und rechts Schellen; mit-

hin ist erst Eicheln, dann Roth, drittens Grün und zuletzt Schellen Couleur.

Diese Art mit abwechselnder Couleur zu spielen hat einen unleugbaren Vorzug vor der Gewohnheit die zuerst erwählte Lieblingsfarbe während des ganzen Spiels zu behalten. Theils wird dadurch das Spiel weniger mechanisch und gewinnt an Mannigfaltigkeit, theils weiß man auch das Ende des Spiels genau anzugeben, welches bei der bleibenden Couleur keine Möglichkeit ist. Überdem so bemerkt man häufig, daß das widrige Geschick, sich bei Veränderung der Couleur zu unsern Gunsten ändert, da es in der That scheint, daß man oft von der einen Farbe gehaßt, von der andern begünstigt werde, dagegen man nicht selten bei bleibender Couleur in anhaltendem Verluste bleibt.

Die gewählte Farbe bewirkt also auch natürlich eine Veränderung in der Stufenfolge der Spielarten. Der geringste Fall ist

die Frage in ungewählter Farbe,

diese überbietet

die Frage in gewählter Farbe,

der Frage in ungewählter oder gewählter Farbe geht vor

das Forcée partout,

diesem wieder

das Solo in ungewählter Farbe,

vor demselben hat den Vorzug

das Solo in gewählter Farbe,

und vor allen diesen Spielarten behauptet

der angesagte Tout

den Rang. Haben alle vier Spieler gepaßt, so tritt, wie man weiß, der Fall ein, daß

Forcée simple

gespielt werden muß.

Bei Forcée partout oder Forcée simple kann der Aufgerufene sowohl eine ungewählte, als auch die Lieblingsfarbe zu Trumpf machen, der angesagte Tout kann sowohl in einer gewöhnlichen Farbe, als in Couleur gespielt werden; aber es ist leicht begreiflich, daß diese drei Fälle keine Steigerung durch die gewählte Farbe gestatten, denn nur Einer hat Spadille und Basta und kann Forcée partout ansagen; wenn Forcée simple gespielt werden muß, so kann nur Einer die Spadille besitzen. Derselbe Fall ist es mit dem

angesagten Tout, denn da derjenige, welcher sich auf diese Spielart einlassen will, die Spadille, welche allemal einen Stich macht, nicht entbehren kann, so folgt daraus, daß nur Einer den Tout ansagen kann, welcher alsdann die freie Wahl hat, ob er in Couleur oder in einer von den ungewählten Farben spielen will.

Da nun ein jedes Spiel in Couleur noch einmal so hoch bezahlt wird, als ein ähnliches in einer von den drei andern Farben,*) so verdient dieselbe allerdings alle nur mögliche Beachtung, und man wird sich des Vorrechts, welches ihr einmal eingeräumt ist, in allen vorkommenden Fällen bedienen. Wir wollen, um den Anfänger über die Art, wie bei dem Couleur Spiele angesagt und gesteigert wird, hinlänglich zu belehren, ein Beispiel geben. Gesetzt also: Eicheln wäre die gewählte Farbe. Die Vorhand hat eine Frage in Roth und spricht: ich frage! der Zweite

*) Wo man mit bleibender Couleur spielt, da bestimmt zwar das erste gewonnene Spiel die Couleur, allein dieses wird nur einfach bezahlt und erst die Folgenden in derselben Farbe doppelt.

hat eine Frage in Eicheln und sagt: ich frage in Couleur! — man nennt dieses abfragen; wenn nun weiter kein Spiel angesagt würde, so müßte der Erste, wenn er nicht Solo spielen kann, Passen: allein wir wollen annehmen, daß der Dritte Forcée partout hat, dieser ruft: Mehr! — Der Vierte hat ein Solo in Schellen und fragt: ist es Solo? — Nun ist die Reihe herum und der Erste, wenn er sich getrauet ein Solo in Roth zu spielen, antwortet: ich spiele selbst Solo! — Der Zweite will das Spiel nicht fahren lassen, er sagt also: ich spiele Solo Couleur! Nun wird der Dritte, wenn er den Tout nicht wagen kann, Passen, der Vierte muß ebenfalls passen und so auch zuletzt der Erste.

Man sucht auch bei diesem Spiele die Ausdrücke so sehr als möglich abzukürzen; so sagt derjenige, welcher abfragt zuweilen blos: ob's — nähmlich ich möchte wissen, ob Ihre Frage in Couleur ist? — Auch beim Solo findet dieser Ausdruck statt, wo es soviel heißt: ob das angesagte Solo in Couleur sei? Man bedient sich auch des Ausdrucks: Ist's, nähmlich: das angesagte Spiel, ist es in Couleur? Um

ein Solo anzusagen, welches weder von großer Stärke, noch in Couleur ist (denn bei einem Solo Couleur, wo der Verlust schon beträchtlich ist, pflegt man gewisser zu gehen, als zuweilen bei einem zweifelhaften Solo in einer andern Farbe), bedient man sich auch wohl des Ausdrucks: ich springe! d. h. ich wage etwas, ich spiele ein leichtes Solo, daher ein solches auch: ein Springer genannt wird. Man will damit wohl soviel sagen, daß man auf gut Glück ein Spiel unternehme, gleichsam mit der Vorklage kommen und die Mitspieler bitten: spottet meiner nicht, wenn ich verliehre, denn ich spiele ohne Raison, ich springe nur! — Allein, abgesehn von dem Scherze, den man dabei beabsichtiget, so möchte es wohl nicht rathsam sein, den Gegenspielern die Schwäche des Spiels, welches man unternimmt, zu verrathen, ehe sie dieselbe selbst entdecken! —

Man hält dafür, daß derjenige, welcher Forcée partout anmeldet und das Couleur Daus nicht aufgerufen habe, wünsche, daß der Aufgerufene Couleur zu Trumpf mache. Man schließt auch in den meisten Fällen nicht ganz unrecht, denn da man das Daus aufzurufen pflegt in dessen

Farbe man nur ein ganz geringes Blatt hat, so läßt sich annehmen, daß der Aufrufer, wenn er nicht in der Couleur stärker wäre, als in der Farbe, von welcher er das Daus gerufen, lieber das Couleur Daus zu Hülfe genommen haben würde. Um nun den Freund nicht zu einem sehr gefährlichen Irrthum Anlaß zu geben, so muß man, in dem Falle, daß man Couleur Renonce hat, von der Regel, das Hülfsdaus nicht renonce zu rufen, abgehen, und das Couleur Daus selbst renonce rufen, um den Gehülfen zu verhindern die Couleur zu Trumpf zu machen. — Der aufgerufene Gehülfe aber muß sich stets nach seiner Karte richten, und wenn er ein gewisses Spiel in einer gewöhnlichen Farbe in Händen hat, sich nicht durch den scheinbaren Wink, der es keineswegs in allen Fällen ist, verleiten lassen, und mit Gefahr die Couleur zu Trumpf bestimmen, wenn er in einer andern Farbe sicherer gegangen wäre. Hat man in keiner Farbe ein entschiedenes Übergewicht, so mache man die gewählte Farbe zu Trumpf, weil der Aufrufer, wenn er diese ausdrücklich nicht gewünscht hätte, das Couleur Daus genommen haben würde.

Gute Spieler sehen es am liebsten, wenn eine lange Farbe Couleur wird, weil in einer solchen das Spiel schwieriger und daher auch interessanter ist, als in einer Kurzen. Ein Trumpf mehr macht einen bedeutenden Unterschied und gar oft wird ein gutes Spiel in einer langen Farbe verlohren, welches in einer Kurzen hätte gewonnen werden müssen. Wenn man daher mit bleibender Couleur spielt, so paßt man zu Anfange des Spiels, da man noch keine Couleur hat, lieber, als daß man eine Frage in Grün oder Eicheln spielt, und durch das Gewinnen derselben eine kurze Farbe zur Couleur erhebt.

Mit dem Setzen und Ziehen des Bêtes verhält es sich eben so wie bei dem einfachen Solospiel, das Spiel aber und die Honneurs, werden, wie schon gesagt ist, doppelt bezahlt. Hier ist eine deutliche

Berechnung des Spiels

	außer Couleur	in Couleur.
Die Frage kostet	nichts	nichts, wenn Matadors oder die Ersten dabei sind, außerdem wird für die Couleur (nicht für die Frage) ein Honneur von 2 Marken bezahlt.
Forcée simple	2 Marken	4 Marken
Forcée partout	4 —	8 —
Das Solo	4 —	8 —
Die fünf ersten Stiche	2 —	4 —
Der zufällige Tout	8 —	16 —
Der angesagte Tout	16 —	32 —
Drei Matadors	3 —	6 —
Jeder folgende	1 —	2 —

Man hat in Hinsicht des Fragespiels gegen diese Berechnung, welche allerdings die gewöhnliche ist, die Einwendung gemacht, daß es unrecht sei, die Frage in Couleur sowohl leer ausgehen zu lassen, als die Frage in einer gewöhnlichen Farbe und geglaubt, daß es billig wäre, der Ersteren auf alle Fälle eine Belohnung von 2 Marken auszusetzen. Nach der gewöhnlichen Berechnung erhält z. B.

eine Frage mit 3 Matadors und den Ersten in Couleur 10, nach dieser aber 12 Marken. Eine Frage mit dem Tout erhält nach der gewöhnlichen Berechnung blos 16, nach dieser 18 Marken. Bei bloßer Couleur-Frage, ohne andere Honneurs kommen beide Berechnungen überein, denn nach der unsrigen werden 2 Marken als ein Honneur für die Couleur bezahlt und nach der letzten ebenfalls 2 Marken, aber nicht als ein Honneur, sondern als eine einmal festgesetzte Belohnung für das Spiel. —

Das Solospiel mit Verleugnen.

Dieses ist ein sehr intrikates Spiel, und erfordert weit mehr Aufmerksamkeit, als sowohl das einfache Solo, wie auch das Solo mit Couleur. Eine von diesen beiden Arten wird dabei zum Grunde gelegt, und man spielt sowohl das einfache als auch das Couleur-Solo mit Verläugnen, gewöhnlich aber das Letzte. Es weicht von der Regel, daß stets Farbe bedient werden müsse, darin ab, daß man den drei Haupt-Matadoren den

Vorzug einräumt, auf das Fordern mit geringern Trümpfen vom Hause ab, sich verläugnen zu dürfen; dieses ist zwar die einzige Eigenheit, allein der Gang eines jeden Spiels wird dadurch sehr verändert.

Wenn mit einem Matador Trumpf gefordert wird, so kann man zwar einen jeden geringern Trumpf einwerfen, ohne nöthig zu haben einen besetzten Matador zu geben, ist aber der geringere Matador blanc, so wird er durch das Fordern mit dem höhern forcirt oder zu erscheinen gezwungen. Der geringere Matador forcirt aber den höhern nicht, wenn damit gefordert wird, sondern man kann in Ermangelung geringerer Trümpfe, andere Farbenblätter abwerfen und also den höhern Matador **verläugnen**. Eben so wenig forcirt der höhere Matador den geringern, wenn nicht damit gefordert worden, d. i. wenn er nicht von dem, welcher den letzten Stich erhalten hatte, oder überhaupt von der Vorhand ausgespielt, sondern nur damit übernommen oder gestochen worden ist.

Wenn man nun bei diesem Spiele nach denselben Grundsätzen handeln wollte, welche bei dem einfachen und Couleur Solo sich bewährt erwiesen

haben, so würde man sich sehr häufig auf das Unerwartetste betrogen finden, denn die Hauptmatadore in der Hand der Gegenspieler sind bei dem Rechte, welches man ihnen hier zugesteht, gar zu gefährliche Feinde. Hat man z. B. sieben Trümpfe in einer langen Farbe, ohne einen von den drei höchsten Matadoren, so kann man in dem einfachen oder im Couleur Solo dreist Solo spielen, denn der Fall ist selten, daß die drei Matadore sich grade in Einer Hand befinden; spielt man aber Solo mit Verläugnen, so ist dieses Spiel schlechterdings nicht zu gewinnen, (es wäre denn man hätte noch ein Daus dabei,) da jeder der drei Matadore seinen Stich macht und dem Spieler mithin nur vier Stiche übrig bleiben. — Hat man Manille, drei Trümpfe und einen besetzten König, so ist dieses im einfachen und Couleur-Solo eine sehr gute Frage; wagt man sich aber hier damit heraus, so ist man ohne Zweifel verlohren, wenn man nicht von dem Gehülfen mit noch einem Matador unterstützt wird. — Am aller schwersten ist es bei dieser Soloart den Tout zu machen. Haben in einem Hülfsspiele die beiden Spieler nicht alle drei Matadore, aber sonst noch so gute

Blätter, so müssen sie beim fünften Stich aufhören und sich mit den Ersten begnügen; denn da der Freund sich mit dem noch fehlenden Matador nicht gezeigt hat, so kann der, welcher beim fünften Stich das Spiel in Händen hat, mit Gewißheit annehmen, daß die Gegner denselben haben.

Dieser Schwierigkeiten ungeachtet kann man nicht in Abrede stellen, daß das Solo mit Verläugnen ein großes Interesse hat; ja eben diese erhöhen die Annehmlichkeit des Spiels, so wie ein gewagtes Spiel, welches unter Gefahren nur mit vieler Mühe und Kunst gewonnen wird, weit mehr Vergnügen gewährt, als ein unverliehrbares Solo mit fünf Matadoren. Folgende Winke werden für den Anfänger von großem Nutzen sein.

Wenn man spielen will, so berücksichtige man auf das Sorgfältigste die Lage in der man sich befindet, dieses ist nöthig bei jeder Art des Solospiels, aber vorzüglich bei der mit Verläugnen; denn in der Mitte hat man stets einen Trumpf mehr nöthig, als zur Vorhand, wo es weit eher möglich ist ein mittelmäßiges Spiel zu gewinnen, als in der Mitte ein besseres, aber doch nicht ganz starkes. — Ob man in einer langen oder kurzen

Farbe spiele, dieses zu beachten ist bei den Vorrechten der Matadore doppelt wichtig.

Die besten Spieler halten dafür, daß man bei der Frage stets ein Daus zu Hülfe nehmen müsse, in dessen Farbe man den König besetzt oder wovon man doch mehrere Blätter in Händen hat.

Bei einer Frage gebe man niemals zu voreilig seine ganze Force aus der Hand, sondern man sehe zuvor was sein Freund zu leisten vermag. Kann nun dieser gleich keinen Beistand leisten, so wird er doch so zu spielen suchen, daß man wieder ans Spiel kommt.

Bei jedem gemeinschaftlichen Spiele verlasse man sich nicht so sehr auf seine eigene Stärke, sondern man traue auch dem Gehülfen etwas zu; denn mit guten Karten gewinnt man höchstens das Spiel, aber ein großes Spiel kann man nur durch die Benutzung der Kräfte des Freundes und durch geschickte Wendungen machen.

Wenn man Solo spielt und kein ganz gewisses Spiel in Händen hat, so suche man den stärksten Gegner zu erspähen und diesem hinter die Hand zu kommen, wo man leichter mit geringen Trümpfen Stiche machen kann.

Hat man zwei Spiele in Händen, von denen keins gewiß zu sein scheint, so thut man am besten keins zu spielen und zu passen.

Sowohl im Spiele, wie im Gegenspiele, gehe man mit den Matadoren so rathsam als nur möglich um, denn so lange man noch einen Matador in Händen hat, bleibt der Gegentheil in einer ungewissen Lage.

Aus dem Gesagten wird nun hinlänglich hervorgehen, daß dieses Spiel die größte Aufmerksamkeit erfordert, dahin sogar dieses gehört, daß man sich merke, wie die Farben während des Spiels zusammen gekommen sind, welches von großem Nutzen sein wird. Anfänger werden wohl thun, ehe sie sich an diese sehr schwierige Art des Solospiels wagen, zuvor sich Übung in dem einfachen oder Couleur Solo zu verschaffen.

Das Setzen und Ziehen der Bêtes, die Bezahlung für die verschiedenen Spielarten und die Honneurs ist die bekannte, und erleidet bei diesem Spiele keine Veränderung.

Das Solo mit dem Mediateur.

Hiebei kann man entweder das einfache, oder das Couleur-Solo zum Grunde legen, gemeiniglich geschieht das Letztere. Man kann eben sowohl auch das Verleugnen der drei Matadore damit verbinden, wenn man Geschmack daran findet; denn der Mediateur (auszuspr. Mediatöhr) ist nichts anders, als eine Spielart, mit welcher man das Solospiel vermehrt hat um demselben noch mehr Mannigfaltigkeit zu geben, indem man den Mediateur zwischen das Forcée partout und das Solo stellt. So ist mithin die Folgereihe der Spielarten diese:

a) die Frage in ungewählter Farbe,
b) die Frage in Couleur,
c) das Forcée partout,
d) der Mediateur in ungewählter Farbe,
e) der Mediateur in Couleur,
f) das Solo in ungewählter Farbe,
g) das Solo in Couleur,
h) der angesagte Tout,

und endlich im Fall von Allen gepaßt wird i) das Forcée simple. Wenn uns also die

Vorhand mit einer Frage oder Forcée partout zuvorgekommen ist, wir getrauen uns aber nicht Solo zu spielen, so bleibt uns noch der Weg offen, durch den Mediateur unsere guten Karten geltend zu machen. Was ist denn aber der Mediateur? **Der Mediateur oder der Vermittler** ist **ein Daus, welches der Spieler sich von einem Mitspieler gegen ein ihm entbehrliches Blatt geben lässet und dann Solo spielet.** Man siehet hieraus, daß der Mediateur keinesweges ein Hülfsspiel ist, denn der Spieler spielt allein, es ist deshalb gewissermaßen ein Solo, aber kein vollkommenes, denn der Spieler hat die Stärke nicht in sich selbst, nicht in seinen Blättern allein, er bedarf dazu der Vermittelung eines Dauses, welches ihm ein Anderer ablassen muß. Da nun der Mediateur dem Forcée partout vorgeht, so folgt auch daraus natürlich, daß der Besitzer der Spadille und Basta, wenn er nicht Solo spielen kann, nicht gezwungen sei das Forcée partout anzusagen, sondern auch den Mediateur spielen könne. Die Couleur hat natürlich wie bei der Frage und wie beim Solo, den Vorzug auch beim Mediateur.

Man kann zum Mediateur-Daus wählen, welches man will, nur nicht das von der Trumpffarbe, und statt dessen ein jedes anderes Blatt abgeben; allein ohne Vorschrift gebietet schon die Klugheit, daß man nur ein unbedeutendes oder entbehrliches Blatt abgiebet. Man thut wohl ein solches Daus zu fordern von dessen Farbe man auch den König hat, auf jeden Fall fordere man das Daus, von dessen Farbe man die mehrsten Blätter hat, weil man alsdann leicht mehrere Stiche in dieser Farbe machen kann. Durch das Blatt gegen welches man das Daus eintauscht, suche man sich zu renonciren, d. h. wenn man in einer Farbe nur ein einziges Blatt hat, so gebe man dieses für das Mediateur-Daus. Kann man sich aber in keiner Farbe renonciren und man hat mehrere Blätter in einer Farbe, in welcher man glaubt, daß die Gegner am gefährlichsten werden könnten, so gebe man ein unbedeutendes Blatt davon ab und erbitte sich das Daus von derselben Farbe.

Hiebei findet folgendes Gesetz statt: der Mediateurspieler darf zwar sein Blatt verdeckt weggeben, ja es ist der Klugheit gemäß, daß er sich

hüte, es den andern Mitspielern sehen zu lassen, weil sie bald für sein Spiel nachtheilige Folgerungen daraus ziehen würden; allein das geforderte Daus muß offen überreicht werden. Dieses ist nothwendig, weil unredliche Spieler, sich unter einander verstehen, und statt des Dauses eine andere Karte, z. B. einen Matador oder einen hohen Trumpf geben könnten.

Hat man die Däuser von den drei Farben, welche nicht Trumpf sind, selbst, so kann man nicht Mediateur spielen, man muß, wenn man nicht passen will, entweder ein geringeres Spiel unternehmen, oder Solo spielen. In verschiedenen Gesellschaften darf man zwar in diesem Falle einen König fordern, allein diese Gewohnheit hat das wider sich, daß dadurch zum Schaden der Gegenspieler, das Spiel gar zu stark wird. Wenn man das Solo mit dem Mediateur zugleich mit dem Verleugnen verbindet, dann mag man allenfalls demjenigen, welcher die drei Däuser außer Trumpf selbst hat, erlauben einen König zum Mediateur zu wählen.

Derjenige, welcher das Mediateur-Daus abgeben muß, erleidet dadurch allerdings einen bedeutenden Verlust an Stärke, allein er ist gezwun-

gen und muß es ohne Weigerung herausgeben; zur Schadloshaltung bezahlt er für den Mediateur nichts, wenn er gewonnen wird, doch muß er die Honneurs für die Matadors und Ersten so gut als die andern Gegenspieler bezahlen. Geht das Mediateur-Spiel verlohren, so bekommt der, welcher das Daus gegeben den Mediateur doppelt bezahlt, die Honneurs für die Matadors aber, den andern beiden Gegenspielern gleich, nur einfach.

Wenn die Farbe des geforderten Dauses zum erstenmal ausgespielt und von einem Gegenspieler mit Trumpf gestochen wird, so bekommt dieser dafür eine Belohnung, das Daus selbst mag übrigens nun gefallen sein oder nicht. Dieser Honneur kann indeß dem Spiele sehr nachtheilig werden, weil Mancher glaubt, es sei ihm vortheilhaft sich dadurch von der Bezahlung des Mediateurs zu befreien, und um den Gewinn oder Verlust des Spiels unbekümmert, sich in der Farbe des Mediateur-Dauses Renonce zu machen sucht.*) Wird das Spiel verlohren, so bekommt der, welcher die

*) Wenn man mit Verleugnen spielt, kann man leichter in diesen Fehler verfallen, als ohnedem.

Farbe des Mediateur-Dauses, indem sie zum erstenmale gespielt wurde, abgestochen hat, den Mediateur doppelt bezahlt, die übrigen Honneurs aber nur einfach: wird das Spiel aber demungeachtet gewonnen, so bekommt derselbe zwar seine Belohnung, oder welches einerlei ist, er bezahlt nichts für den Mediateur, die übrigen Honneurs muß er aber gleichfalls bezahlen.

Da der Mediateurspieler, nicht aus eigenen Kräften, also kein vollkommenes Solo spielt, so kann er auch den Tout nicht ansagen, aber zufällig kann er ihn machen.

Für den Mediateur wird halb soviel, als für das Solo bezahlt,*) mithin außer Couleur 2, in

*) Nach dem Beispiel des Quadrille, einer Abart des l'Hombrespiels, gehet das Forcée partout in einigen Gesellschaften dem Mediateur vor, statt daß es nach unserer Anleitung und nach der gewöhnlichen Weise umgekehrt ist. Dieses kommt wohl daher, weil man, da das Forcée partout höher bezahlt wird, als der Mediateur, glaubt, jenem auch den Vorrang geben zu müssen. Allein jenes ist immer nur ein Hülfsspiel, der Mediateur gewissermaßen Solo. Für den Mediateur erhält der Spieler von zwei Gegenspielern (da

Couleur 4 Marken, die Honneurs für die Matadors und für die Ersten, werden wie gewöhnlich bezahlt, aber für den Tout, welchen der Mediateurspieler macht nur halb soviel als in andern Fällen, nähmlich 4 Marken außer, und 8 Marken in Couleur. — An manchen Orten kostet der Tout bei dem Mediateur nur drei außer, und sechs Marken in Couleur, da kostet aber auch der Tout im Solo nur vier außer, und acht Marken in Couleur. Dieses ist eine Abweichung von der Regel, welche der Willkühr der Spieler überlassen bleibt. — Die Bezahlung für die übrigen Spielarten bleibt dieselbe, welche wir schon kennen. Das Setzen und Ziehen der Bêtes geschieht ganz so, wie bei dem einfachen und Couleur-Solo.

Über das Spiel selbst wird es unnöthig sein, außer dem Gesagten noch besondere Spielregeln beizufügen; sie würden nur in Wiederholung dessen,

---

der dritte für die Abgabe des Mediateur-Dauses frei ist) eben soviel, als für Forcée partout von Einem und wenn Honneurs dabei sind, so gewinnt der Spieler weit mehr als beim Forcée partout da er diese von allen drei Gegenspielern bezahlt erhält. —

was bei den vorherigen Soloarten bereits hinlänglich erklärt ist, bestehen müssen. Den Gegenspielern wollen wir indeß kürzlich anrathen, wenn der Mediateurspieler in der Mitte sitzt, sogleich die Farbe des verlangten Dauses anzubringen, denn da der Spieler darin wahrscheinlich stark besetzt ist; so kann es leicht abgestochen werden, welches ihm zum großen Nachtheile gereicht, auch wenn er das Spiel wirklich noch gewinnt. Hat aber der Spieler die Hinterhand, dann darf man die Farbe des gerufenen Dauses nicht anbringen; denn wenn auch mit Trumpf eingestochen wird, so giebt er das Daus nicht, und gewinnt dadurch an Stärke.

Nach einigen Versuchen in dem hier abgehandelten Solospiel mit dem Mediateur, wird man sich bald überzeugen, daß es mehr Unterhaltung gewährt, aber auch kostspieliger ist, als das gewöhnliche Solo.

Das Solo mit doppelter Couleur.

Diese Art Solo zu spielen ist sehr selten, weil sie aber doch hie und da vorkommt, so ist es noth-

wendig, derselben hier ebenfalls Erwähnung zu thun.

Man bleibt nämlich nicht dabei stehen, eine Lieblingsfarbe (Couleur favorite) zu erwählen, sondern man bestimmt noch eine Vorzugsfarbe (Couleur de préference), welches nun nicht mehr, wie im bloßen Couleur-Solo, von gleicher Bedeutung ist, und ein Spiel in der Préference überbietet die gleiche Spielart in der Favorite. Gesetzt Eicheln wäre Couleur (man setzt der Kürze wegen nicht jedesmal favorite hinzu), Roth aber Préference. A. hat zur Vorhand eine Frage in Grün, er spricht daher: ich frage! B. hat eine Frage in Eicheln, er fragt daher ab: ist's? C. hat eine Frage in Roth, er ruft daher: Préference! D. passet. Haben nun A. und B. nicht hinlänglich gute Karten zum Solo, so müssen sie passen.

Man bestimmt die Couleur wie gewöhnlich durch das erste gewonnene Spiel, und die Préference entweder durch das zweite gewonnene Spiel, es sei nun Frage, Forcée oder Solo, oder durch das erste gewonnene Solo. Ist das zweite gewonnene Spiel oder das erste gewonnene Solo in der bereits erwählten Couleur, so bestimmt die Préference das nächste außer der Couleur gewonnene Spiel. Das Spiel, welches die Couleur oder Préference bestimmt, wird als ein Spiel in gewöhnlicher Farbe bezahlt, erst die folgenden in derselben Farbe haben das Recht und den Preis der Couleur oder Préference. Die Préference kostet noch einmal soviel, als die Couleur:

	in der Couleur de préference kostet,
Die Frage	nichts*) wenn Honneurs dabei sind, ist dieß aber nicht, so bekommt die Préference ein Honneur von 4 Marken.
Forcée simple . . .	8 Marken
Forcée partout . . .	16 —
Das Solo	16 —
Die fünf ersten Stiche . .	8 —
Der zufällige Tout . . .	32 —
Der angesagte Tout . . .	64 —
Drei Matadors . . .	12 —
Jeder folgende	4 —

*) oder wenn man, zufolge der Bemerkung am Ende des Abschnitts vom Couleur-Solo, 2 Marken für die Frage in Couleur festsetzt, so muß sie in der Préference 4 Marken kosten.

Man kann diese Soloart auch mit Verleugnen der Matadors und mit dem Mediateur spielen und da kostet

der Mediateur in der Couleur de préference	8 Marken
der Tout beim Mediateurspiel	16 —

Das ist es was diese Soloart Merkwürdiges hat, welche blos von denen vorgezogen werden wird, welche Vergnügen an Übertreiben und Hazardiren finden.

Das Solo unter drei Personen.

Man nennt diese Soloart auch deutsch l'Hombre, aber sehr uneigentlich, da es mit dem l'Hombre wenig mehr als den Umstand gemein hat, daß hier wie dort drei Personen spielen; man giebt ihr auch den Namen Tritrille (auszuspr. Tritrillje) welcher aber nicht sehr gewöhnlich ist; häufiger sagt man Spitzeln. Dieses Spiel ist zwar nicht ohne alles Interesse aber die Mannigfaltigkeit des Solos unter vier Perso-

nen, hat es nicht, da es nicht die Abwechslung gewährt, indem man blos Solo spielen kann. Daher findet man auch selten eine Gesellschaft, die dasselbe vorzugsweise zu ihrer Erholung wählte, vielmehr spielt man es gemeiniglich nur in Ermangelung des vierten Spielers. Demungeachtet ist es kostbarer als das Solo mit Couleur unter vier Personen. Dieses wird es durch das öftere Stammsetzen, weil man, wenn kein Solo gespielt werden kann, die Karte wieder einmischt und folglich einen neuen Stamm setzt. Dieses geschieht aber zuweilen während einer Parthie so oft, daß der Pot dadurch sehr stark anwächst und nicht selten das sämmtliche Geld der Spieler auf dem Teller steht, daher man es nicht abspielen kann, sondern sich genöthigt sieht es zu vertheilen. Wegen der Eigenschaft, daß man hier keine andere Spielart als Solo spielt, hat man demselben auch den Namen Solo solitaire (Solo solitähr) gegeben. Man hat verschiedne Arten Solo unter drei Personen zu spielen, die gewöhnlichste ist folgende:

A.

Das eigentliche Spitzeln.

Man nimmt alle Schellenblätter, die Sieben ausgenommen, und die Achte von der rothen Farbe, aus einer vollen Karte, so daß noch 24 Blätter bleiben; Schellen ist dabei allemal die Couleur favorite. Bei dieser Einrichtung findet aber ein auffallendes Mißverhältniß zwischen der Couleur zu den andern Farben, sowohl überhaupt, wie auch als Trumpf, statt, und es folgt daraus natürlich, daß es weit leichter ist in der Couleur, als in einer andern Farbe zu spielen. Hat man nur einen einzigen Trumpf in Couleur und einige Nebenkarten, so kann man weit leichter Solo gewinnen, als mit fünf Trümpfen in einer andern Farbe. Auf diese Weise aber erfordert ein Solo in Schellen äußerst wenig Geschicklichkeit und Nachdenken, und dieser Umstand vermindert natürlich die Unterhaltung, welche doch der Hauptzweck eines jeden Spieles sein soll. Die Benennung Spitzeln ist insbesondere dieser Art, Solo unter drei Personen zu spielen, eigen, denn da die Couleur aus so wenigen Blättern besteht, so wird fast je-

desmal ein Solo-Couleur gespielt werden und mithin die Schellen Spitze eine Hauptrolle spielen. Aber auch wenn Solo außer Couleur gespielt wird ist die Schellen Sieben allemal ein wichtiges Blatt, wie man gleich sehen wird.

Sitzet der Spieler in der Mitte und die Vorhand hat die Schellen Sieben und ein stark besetztes Daus, so muß sie zuerst das Daus und nicht die Schellen Sieben spielen; denn auf diese könnte sich der Spieler vielleicht renonciren und das Daus alsdann abstechen. Ist aber der erste Stich mit dem Dause gemacht, dann muß die Schellen Sieben unausbleiblich nachgespielt werden; denn sticht nun der Spieler nicht mit einem ganz hohen Trumpf, so läuft er Gefahr überstochen zu werden, sticht er aber mit einem hohen Trumpf, so verliehrt er dadurch viel von seiner Stärke, und sticht er gar nicht ab, so kann auch die Hinterhand abwerfen und sich dadurch vielleicht eine Renonce machen, wodurch der Spieler in desto größere Verlegenheit geräth. — Hat aber die Vorhand kein Daus zum Anspielen, aber die Schellen Sieben, dann muß diese gespielt werden, um dem Spieler wo möglich die fünf ersten Stiche

zu entreißen. — Wenn aber der Spieler die Hinhand hat, dann darf die Schellen Sieben schlechterdings nicht ausgespielt werden, es wäre denn man hätte ein so starkes Gegenspiel, daß man gern hinter die Hand kommen möchte, um dem Spieler das Gleichgewicht desto besser halten zu können. Wird nun die Schellen Sieben gespielt, so muß der Zweite seinen höchsten Trumpf nicht schonen. Der Spieler mag nun überstechen oder laufen lassen, so kann es dem Zweiten einerlei sein, er hat seine Schuldigkeit gethan, und auch der Erste hat seine Absicht erreicht.

Hat man bei einem Dause nicht den König oder doch mehrere Blätter dabei, so darf man als Gegenspieler dasselbe nicht anspielen, denn es ist die Regel, die einmal gespielte Farbe sogleich nachzubringen; nicht weniger macht man durch das Anspielen eines bloßen Dauses dem Spieler oft einen König frei und vermehrt dadurch seine Stärke. Eben so sorgfältig muß man zu vermeiden suchen, einen besetzten König anzuspielen, wenn der Spieler der Letzte ist, denn der Fall ist nicht selten, daß dieser das Daus und den Ober oder sonst viel Force in der angespielten Farbe hat, und

man giebt ihm dadurch oft selbst Gelegenheit, am Ende den Tout zu machen.

Mit dem Tout verhält es sich hier, wie bei dem einfachen Solo, man kann denselben zufällig machen, aber auch ansagen. Überhaupt gelten bei'm Solo unter drei Personen, alle gewöhnlichen Solo-Regeln, daher deshalb hier keine besondern Erinnerungen gegeben werden dürfen. Man spielt dasselbe auch, jedoch äußerst selten, mit dem Mediateur, und alsdann geht es ganz nach der oben beschriebenen Weise.

Der Umstand, daß man hier nur zwei Gegner hat, ist von einem doppelten Einfluß. Auf der einen Seite ist das Gegenspiel nun nicht so vertheilt, als es im Solo unter vier Personen ist, und daher die Feinde zwar in der Zahl geringer, aber an Stärke oft desto gefährlicher. Auf der andern Seite aber gewährt dem nachdenkenden Spieler, welcher sich nicht dem blinden Glücke überläßt, die geringere Zahl der Gegner den Vortheil eines ziemlich sichern Überblicks und einer wahrscheinlichen Berechnung, wie das Gegenspiel vertheilt ist und welcher von beiden Gegenspielern

der gefährlichste sei, wonach er bald die zweckmäßigsten Maßregeln nehmen wird.

Der größte und wichtigste Vorzug des Solospiels unter drei Personen ist dieser, daß man dabei bloß von sich abhängt, und da keine Hülfsspiele Statt finden, weder fremden Tadel noch Vorwürfen ausgesetzt ist.

Das Setzen und Ziehen der Stämme und Bêtes ist die gewöhnliche, mit dem Unterschiede, daß hier nicht mehr, als drei Stämme zugesetzt und gezogen werden, deutlicher: der Geber setzt jedesmal 4 Marken Stamm, das erste Bête ist 4, das zweite 12 Marken, so viel beträgt auch jedes folgende Bête, und mehr wie 12 Marken werden bei einem gewonnenen Spiele nie aus dem Pot gezogen. — In andern Gesellschaften steigen die Bêtes, wie bei dem Solo unter vier Personen, bis auf 16, und soviel werden auch gezogen.

B.

Eine andere Art.

Die zweite Art unter drei Personen Solo zu spielen ist folgende: man nimmt die vier Achten und

die vier Neunen aus einer vollen Karte, wo dann ebenfalls 24 Blätter bleiben, und bestimmt die Couleur favorite durch das erste gewonnene Spiel. Diese Art ist weit vorzüglicher, als das vorher beschriebene eigentliche Spitzeln, da sie mehr Mannichfaltigkeit hat, folglich auch mehr Unterhaltung gewährt und das Vergnügen in einem höhern Grade befördert.

Es werden vielleicht Manche einwenden und sagen, diese Art sei weit kostspieliger, als die erste, weil man hier der Gefahr ausgesetzt sei, Solo mit vier oder fünf Matadoren in Couleur bezahlen zu müssen, da man bei der Erstern nie mehr als drei zu befürchten habe. Allein wahrscheinlich haben diejenigen, welche diese Einwendung machen, keine genaue Vergleichung zwischen diesen beiden Spielarten angestellt: denn in der letztern Art kann man drei Matadore, einen Trumpf und einen besetzten König haben und sein Spiel dennoch verliehren, weil noch vier Trümpfe dagegen sind: in der Erstern hingegen bleibt, wenn der Spieler auch nur auf die Spadille allein ein Solo spielt und Manille und Basta in Einer Hand sind, immer nur Ein Trumpf zurück. Was kann aber ein einziger

Trumpf schaden, wenn der Spieler noch viele andere gute Blätter in der Hand hat? — Eben so einleuchtend ist es auch, daß bei der letzten Art die Solos in Couleur weit seltener vorkommen, als bei der Ersten, wo unter drei Solos die gespielt werden, allemal zwei in Couleur zu sein pflegen; indem 7 bis 8 Trümpfe sich mehr vertheilen, als drei. —

C.

Noch eine andere Art, Casco genannt.

Die beiden hier angeführten Arten des Solo unter drei Personen, spielt man auch mit einer Veränderung unter dem Namen Casco. Diese Veränderung besteht darin, daß die beiden Gegenspieler, indem sie zwar sich gegen den Spieler vereinigen, doch gewissermaßen Jeder für sich spielen, und ein Jeder ein eigenes Interesse haben, welches von dem des Gehülfen verschieden ist. Die beiden Gegenspieler legen daher die Stiche, welche sie machen nicht zusammen, sondern ein Jeder behält die Seinigen für sich. Der Spieler hat mit fünf

Stichen gewonnen, aber auch mit vier Stichen kann er das Spiel gewinnen, wenn die übrigen vier Stiche nicht von Einem Gegner allein gemacht, sondern so vertheilt sind, daß Einer einen Stich und der Andere drei Stiche, oder Jeder zwei Stiche hat. Hat ein Gegenspieler eben so viel Stiche, als der Spieler so ist es eine Remise, der Spieler hat verlohren und setzt Bête. Die Remise findet statt, wenn der Spieler drei Stiche, Ein Gegner ebenfalls drei Stiche und der Andere zwei Stiche hat, oder wenn der Spieler vier Stiche, Ein Gegner ebenfalls vier Stiche und folglich der Andere gar keinen Stich hat. Wenn daher der Spieler vier Stiche gemacht, oder doch gewiß hat, Ein Gegner aber hat schon drei Stiche, so muß er das Spiel so einzurichten suchen, wenn er nicht auch den fünften Stich selbst machen kann, daß der andere Gegner auch einen Stich bekommt; denn alsdann hat er das Spiel mit vier Stichen gewonnen, dagegen er es verlohren haben würde, wenn der Erste den vierten Stich machte.

Nun wird also ein jeder Gegenspieler, nächst der Sorge das Spiel überhaupt verlohren zu machen, darauf bedacht sein, einen Stich mehr zu

machen, als der Spieler, das heißt, er wird das Spiel codille zu gewinnen suchen. Wer das Spiel codille gewonnen hat, zieht eben das aus dem Pot, was der Spieler im Fall des Gewinnes gezogen hätte. Da es nun aber einen bedeutenden Unterschied macht, wenn im Fall der Remise der Spieler ein Bête zusetzt, dagegen im Fall der Codille, zwar der Spieler für den Verlust seines Spiels sein Bête setzt, aber zu gleicher Zeit, der, welcher das Spiel codille gewonnen hat, aus dem Pot zieht; so muß der Dritte darauf bedacht sein, die Codille zu verhindern. Es folgt daraus, daß man auch zuweilen zum Nachtheil des Freundes spielen müsse, sowohl um die Codille zu gewinnen, als um sie zu verhindern. Um aber dieses nicht zu weit zu treiben, nehme man folgende Regeln in Acht:

1) Dem Spieler keinen Stich; von dieser Regel ist nur selten eine Ausnahme zu machen, nämlich: wenn der Gehülfe bereits drei Stiche hat und man sicher ist, daß man auch noch einen Stich machen werde, dann muß man verhindern, daß der Freund nicht die Codille gewinne und zum Vortheil des Spielers ausspielen oder ihm einen

Stich lachiren, damit das Spiel nur eine Remise werde.

2) Es ist besser, daß der Freund die Codille, als daß der Spieler das Spiel gewinne.

3) Wenn man nicht vier gewisse Stiche in der Hand hat, so muß man nicht von Anfang an auf die Codille spielen, sondern dem Freunde eher einen Stich lachiren, als seine Forcen zu voreilig und oft zum Vortheil des Spielers aus der Hand geben.

4) Man muß suchen die Stiche auf Kosten des Spielers zu machen und so selten als möglich auf Kosten des Freundes.

In einigen Gesellschaften muß der Spieler im Fall der Codille zwei Bêtes setzen, von welchen Eins derjenige erhält, der die Codille gewonnen hat. Bei dieser Einrichtung hat der zweite Gegenspieler keinen Vortheil, die Codille zu verhindern, denn der Pot bleibt in derselben Stärke, als wenn das Spiel blos Remis wäre. Wenn man also nicht selbst das Spiel Codille zu gewinnen denkt, so wird man alles anwenden dem Freund zum Vortheil zu spielen. Dadurch werden allerdings mehr Spiele codille verlohren gehen, und das

Spiel wird kostbarer, aber weniger künstlich und interessant werden.

Die Benennung Casco, welche man dieser Spielart beigelegt hat, paßt für dieselbe auf keine Weise, wie man aus der Erklärung dieses Ausdrucks, welche im folgenden Abschnitt gegeben werden soll, sehen wird.

D.

Kauf-Solo oder deutsch l'Hombre, auch Casco genannt.

Diese Art hat durch die Abwechslungen weit mehr Interesse, als andere Arten des Solos unter drei Personen und wenn irgend eine den Namen deutsch l'Hombre verdient, so ist es diese, welche noch die meiste Ähnlichkeit mit dem l'Hombre hat.

Man nimmt 24 Blätter; entweder legt man alle Schellen, die Sieben ausgenommen, und die Achte von der rothen Farbe zurück, oder die Achte und Neune von jeder Farbe. Im ersten Falle ist Schellen stets Couleur, im andern Falle bestimmt man die Couleur durch das erste gewonnene Spiel. Jeder Spieler bekommt fünf Blätter, die übrig

bleibenden neun Blätter, werden der Talon genannt. Man giebt die Karten entweder einzeln; oder erst Zwei, dann Eins und wieder Zwei; oder erst Drei und dann Zwei. Drei Stiche machen das Spiel gewonnen. Es finden außer dem Solo auch Fragen, Groß- und Klein-Forcée statt, und man genießt dabei den Vortheil, daß man nicht von der Willkühr oder der größern oder geringern Geschicklichkeit eines Gehülfen, wie im Solo unter vier Personen, sondern vom Glücke abhänge.

Wenn man fragt, so muß man, nachdem von den Übrigen gepaßt worden ist, die Trumpffarbe bestimmen, alsdann legt man einige Blätter weg, die man zum Spiele nicht nöthig hat und kauft, in der Hoffnung bessere zu bekommen, soviel andere dafür vom Talon. Hat der Spieler gekauft, so kaufen auch die Gegenspieler, zuerst der, welcher dem Spieler zur linken Hand sitzt. Die beiden Gegner können, nachdem der Fragende die Trumpffarbe bestimmt hat, leicht beurtheilen, welche von ihren Blättern ihnen entbehrlich sein werden, doch thut der, welcher zuerst nach dem Spieler kauft, wohl, nicht weniger als drei Blätter für den Folgenden liegen zu lassen. Läßt man dem Letzten

weniger liegen, so nennt man dieses durchgreifen oder durchkaufen. Man hält dafür, daß man Raison habe durchzugreifen, wenn man einen von den drei ersten Matadoren habe. — Karten aus der Hand weglegen um Andere dafür vom Talon zu kaufen, heißt écartiren. Es ist nützlich zu behalten, welche Blätter man weggelegt hat; hat man aber einmal gekauft, so darf man die weggelegten Blätter nicht mehr besehen. Bleiben Blätter vom Talon übrig, die nicht gekauft worden sind, so dürfen sie von Niemand besehen werden.

Hat man Spadille und Basta und kann nicht Solo spielen, d. h. mit den in der Hand habenden Karten und ohne zu kaufen, drei Stiche machen, so ist man genöthigt Forcée partout anzusagen. Es wird dabei auf folgende Weise verfahren: man schlägt das oberste Blatt vom Talon auf, welche Farbe alsdann Trumpf ist und legt soviel Blätter, als man der so bestimmten Trumpffarbe zufolge Raison hat, aus der Hand und nimmt andere dafür vom Talon, das abgeschlagene Blatt mit eingeschlossen. Hat der Spieler gekauft, so écartiren auch die Gegenspieler, wie vorher. —

Wird Solo gespielt, so kaufen blos die beiden Gegner, vom Spieler ab links herum.

Ist von allen drei Spielern gepaßt, so muß derjenige, der die Spadille hat, sich melden, um Klein-Forcée oder Spadille forcée zu spielen. Der Spieler schlägt ein Blatt vom Talon auf, welche Farbe alsdann Trumpf ist, und kauft soviele Blätter, als er zum Spiele nöthig zu haben glaubt und nach dem Spieler écartiren auch die Gegner, wie gewöhnlich. Wird bei Klein-Forcée die Basta abgeschlagen, so bedeutet sie entweder Grün oder Couleur, wie man es vorher ausgemacht hat. Meldet sich Niemand mit der Spadille, so wird im Talon nachgesehen, ob sie darin befindlich ist; findet sie sich nicht, woraus folget, daß sie einer von den Spielern verschwiegen hat, so muß derselbe zur Strafe Bête setzen, aber es kann nicht gespielt werden.

Casco hat man diese Soloart deshalb genannt weil Groß- und Klein-Forcée, nach der dabei gewöhnlichen Art den Trumpf zu bestimmen, auch Groß- und Klein-Casco genannt werden. Casco ist ein Spanisches Wort, und heißt: ich falle hinein. Man will damit sagen, daß man ein ge-

wagtes Spiel mache, indem man die Bestimmung der Trumpffarbe dem Zufalle überlasse und daher sehr leicht in eine Spielstrafe verfallen könne. Da nun dieses bei der dritten Art das Solo unter drei Personen zu spielen, gar nicht statt findet, so hat man derselben sehr uneigentlich den Namen Casco gegeben, welcher blos der jetzt beschriebenen Art mit Recht zukommt. Die Gegenspieler handeln hier ebenfalls jeder für sich und legen daher ihre Stiche nicht zusammen. — Hat der Spieler zwei Stiche, ein Gegner auch zwei und der Andere einen Stich, so ist es eine Remise. Hat aber der eine Gegner drei Stiche, der Spieler aber nur zwei, oder nur einen und der andere Gegenspieler auch einen Stich, so ist es eine Codille. Wer das Spiel codille gewonnen hat, zieht aus dem Pot.

E.

Mit dreißig Karten.

Endlich spielt man auch mit dreißig Blättern Solo unter drei Personen, indem man die Schellen und Roth Achte aus der Karte nimmt und



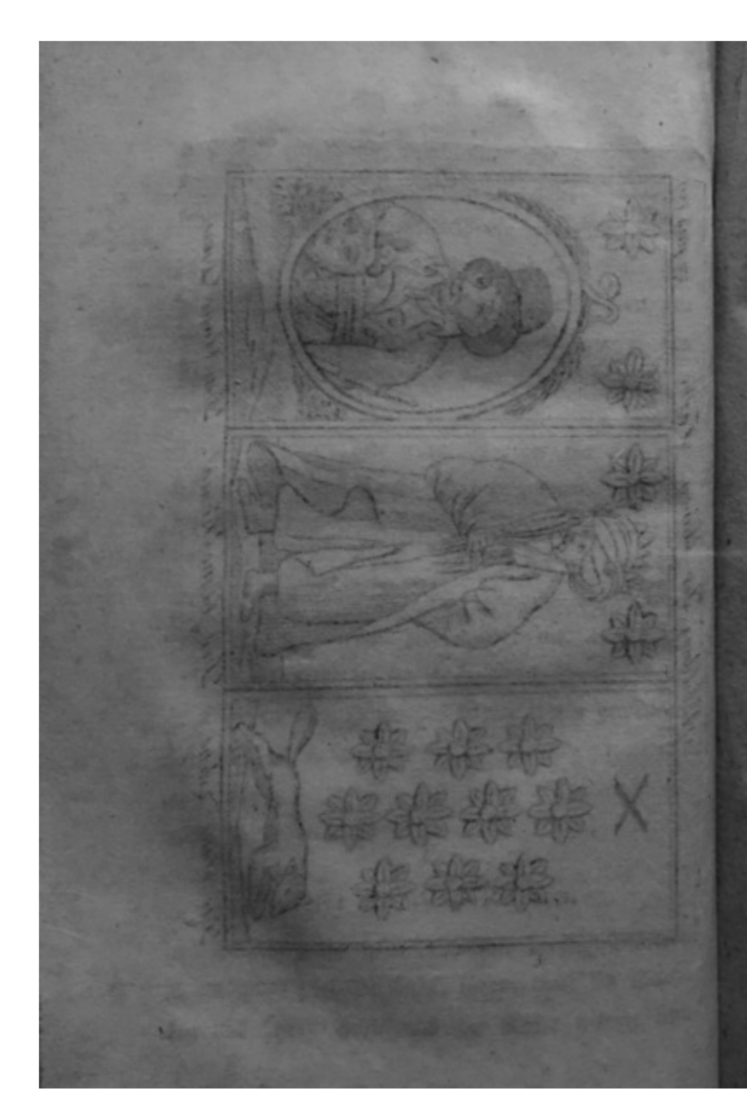

Abbildung der blauen Farbe.
zu pag. 189.
X
Die blaue Zehne.
Der blaue König.
Das blaue Daus.



Jeder 10 Blätter bekommt. Diese Art ist den ersten beiden weit vorzuziehen, besonders wenn mit dem Mediateur gespielt wird; denn man hat nicht nur alle Däuser, sondern auch in jeder Farbe eine gleiche Anzahl Trümpfe. Das Spiel selbst geht übrigens ganz nach den bekannten Regeln, nur daß hier sechs Stiche zum Gewinnen des Spiels erforderlich sind.

Das Solospiel mit einer Karte von fünf Farben.

Man hat sich nicht damit begnügt dem Solospiele soviele Veränderungen zu geben, als die gewöhnliche deutsche Karte zuläßt, sondern man hat endlich sogar die Karte mit noch einer Farbe vermehrt. Diese fünfte Farbe, welche die Form von Blumen oder Sternen hat, nennt man die blaue, auch wohl die schwarze. Diese Vermehrung der Farben und der Kartenblätter hat vorzüglich die Absicht, bei einer Soloparthie auch



Jeder 10 Blätter bekommt. Diese Art ist den ersten beiden weit vorzuziehen, besonders wenn mit dem Mediateur gespielt wird; denn man hat nicht nur alle Däuser, sondern auch in jeder Farbe eine gleiche Anzahl Trümpfe. Das Spiel selbst geht übrigens ganz nach den bekannten Regeln, nur daß hier sechs Stiche zum Gewinnen des Spiels erforderlich sind.

Das Solospiel mit einer Karte von fünf Farben.

Man hat sich nicht damit begnügt dem Solospiele soviele Veränderungen zu geben, als die gewöhnliche deutsche Karte zuläßt, sondern man hat endlich sogar die Karte mit noch einer Farbe vermehrt. Diese fünfte Farbe, welche die Form von Blumen oder Sternen hat, nennt man die blaue, auch wohl die schwarze. Diese Vermehrung der Farben und der Kartenblätter hat vorzüglich die Absicht, bei einer Solopartie auch

den fünften Spieler zulassen zu können; aber auch vier Personen spielen mit der fünffarbigen Karte.

A.

Solo unter fünf Personen mit einer fünffarbigen Karte.

Der Kartengeber setzt 6 Marken Stamm, die Bêtes steigen dem gemäß bis auf 24, und 24 werden jedesmal, wenn der Pot soviel oder darüber enthält, gezogen. Das Spiel und die Honneurs werden aber nicht höher, als es bei den vierfarbigen Soloarten gewöhnlich ist, bezahlt. — Eicheln ist beständig Couleur und Blau stets die Préferenee. Es findet dabei die gewöhnliche Berechnung statt, Couleur gilt noch einmal soviel als die gewöhnlichen Farben und die Préference wieder das doppelte der Couleur. Blau, die Préference, ist, wie man bemerken wird eine lange Trumpffarbe und aus diesem Grunde hat man wahrscheinlich zur Couleur eine kurze, Eicheln, bestimmt. Will man aber die Couleur nicht ein vor allemal fest bestimmen, so lasse man es auf das

erste gewonnene Spiel ankommen; Blau bleibt aber immer Couleur de préference. — Einen andern Vorzug als den der Préferenze hat die blaue Farbe nicht.

Wenn eine Frage gewonnen wird, so bekommt der Spieler die Bezahlung von Zweien, der Gehülfe aber nur von Einem, den Stamm aber theilen sie zu gleichen Theilen. Wird eine Frage verlohren, so bezahlt der Fragende an Zwei, der Gehülfe an Einen. Machen die Gegenspieler bei einer Frage fünf Stiche, so bekommt jeder den dritten Theil desjenigen was aus dem Pot gezogen wird. Die Gegenspieler ziehen hier, auch wenn kein volles Bète steht und selbst den bloßen Stamm. Bei Forcée partout oder Forcée simple wird die Zahlung der drei Gegenspieler unter die beiden Spielenden gleich getheilt, so bezahlen sie auch im Fall des Verlusts zu gleichen Theilen was den drei Gegenspielern zukommt. In allen übrigen Punkten spielt man es genau nach den Regeln des vierfarbigen Solospiels. Man spielt es auch mit Verläugnen, und mit dem Mediateur nach den gewöhnlichen Regeln.

B.

Das Solo unter vier Personen mit einer fünffarbigen Karte.

Unter vier Personen bekommt jeder Mitspieler 10 Blätter, und sechs Stiche sind zum Gewinnen eines Spiels erforderlich. Blau ist stets Préference, Eicheln aber Couleur; man kann jedoch auch eine andere Farbe zu Couleur machen. Der Kartengeber setzt, wie gewöhnlich, nur 4 Marken Stamm, die Bêtes steigen bis 16, und in allen übrigen werden genau die Regeln des vierfarbigen Solospiels mit doppelter Couleur beobachtet.

II.

Das Kontraspiel.

Dieses Spiel wird unter drei, vier, fünf und sechs Personen gespielt.

Unter sechs Personen bleibt das volle Spiel, d. i. 32 Blätter.

Unter fünf Personen werden die vier Sieben herausgenommen, daß mithin 28 Blätter bleiben.

Unter vier Personen werden die Achten und Sieben von der vollen Karte abgesondert, daß zum Spiel nur 24 Blätter bleiben.

Und um unter drei Personen zu spielen, legt man auch noch die vier Neunen zurück, daß man zum Spiele 20 Blätter behält.

Da das Spiel unter vier Personen das gewöhnlichste ist, so werden wir dabei stehen bleiben und das Nothwendigste davon sagen; denn in Rücksicht der Hauptregeln findet bei keiner von den andern Arten eine Abweichung statt.

Kontra unter vier Personen.

Man wählet nicht um die Plätze und es ist gleich, wer zuerst die Karte giebt. Der Kartengeber setzet allemal Stamm und sein Nachbar links hat die Vorhand; wenn aber zu Anfang des Spiels die Karte vertheilt ist, so setzet derjenige den ersten Stamm, welcher den Eicheln Unter erhalten hat, die Vorhand aber behält der, welcher demjenigen, der die Karte vertheilt hat, zur linken Hand sitzt. — Da einige Blätter übrig bleiben, so kann es sich treffen, daß, wenn zum Erstenmal Karte gegeben wird, der Eicheln Unter sich unter den liegen gebliebenen befindet, welches man *schlafen* nennt. Wenn nun dieses der Fall wäre und also keiner von den vier Spielern sich mit dem Eicheln Unter melden könnte, so muß derjenige den ersten Stamm setzen, welcher den Grün Unter erhalten hat. Wenn auch der Grün Unter liegen geblieben sein sollte, so bleibt nichts anders übrig, als die Karte noch einmal zu geben.

Diese Gewohnheit hat aber mancherlei wider sich, und insbesondere dieses, daß die Karten dadurch verrathen werden. Man hat daher eine an-

dere Methode den ersten Stammsetzer zu bestimmen. Nachdem nämlich die vier Spieler Platz genommen, so hebt ein Jeder von der Karte, mit welcher gespielt werden soll, einige Blätter ab und derjenige, welcher das höchste Blatt abhebt, giebt an und setzt den ersten Stamm. — Oder Einer nimmt die Karte und vertheilt sie *einzeln* und indem er jedes Blatt *aufschlägt*, so lange bis ein Daus kommt. Derjenige nun, vor welchem das Daus aufgeschlagen worden, muß angeben und den ersten Stamm setzen.

Der Stamm, welchen der Geber einsetzen muß, besteht nicht, wie beim Solo, in einer bestimmten Anzahl Marken, sondern indem man verabredet, wie hoch man spielen will, so wird dadurch zugleich der Betrag des Stammes festgesetzt, nach welchem sich alle Belohnungen und Strafen, die bei diesem Spiele statt finden, richten. Um Einen Groschen, um Zwei Groschen spielen heißt: bei jedesmaligem Kartengeben so viel Stamm setzen. Wenn um hohes Geld gespielt wird, oder wenn es an einzelnem Gelde fehlt, so bedient man sich auch wohl der Marken, wo dann jede Marke

den verabredeten Betrag des Einsatzes oder Einen Stamm gilt.

Jeder Spieler bekommt 5 Blätter, und zwar erst drei und dann zwei, oder erst zwei und dann drei Blätter, wie aber angegeben worden ist, so muß während des ganzen Spiels gegeben werden; weichet Einer davon ab, so steht es ganz in dem Willen der übrigen, ob sie es wollen gelten lassen.

Wenn die Karte vergeben wird und Einer ein Blatt zuviel oder zu wenig erhält, so muß noch Einmal gegeben werden, so auch, wenn während des Gebens ein Blatt aufgeschlagen wird. Hat aber Jeder seine Blätter ordentlich und richtig erhalten, und Einer wirf die Seinigen auf, so gehet das Spiel ungehindert fort.

An vielen Orten ist es gebräuchlich, daß sich die Vorhand noch ein auch wohl zwei Mal wieder einmischen lassen kann. Diese Gewohnheit giebt aber sehr oft Veranlassung zu Verdrießlichkeiten, weil man die Gewissenhaftigkeit des Kartengebers in Zweifel zu ziehen scheint und man sollte dieses daher nicht Statt finden lassen. — Ehe abgehoben ist, hat die Vorhand allerdings das Recht, wenn es ihr schiene, daß die

Karte nicht genug gemischt wäre, zu verlangen, daß der Geber noch einmal mische, ja ein Anderer der nicht die Vorhand hat, kann eben so wohl Erinnerung deshalb machen; so bald aber einmal abgehoben ist, so kann man den Geber nicht zwingen wieder einzumischen, sondern die Karte muß so vertheilt werden.

Wenn nun Jeder fünf Blätter erhalten hat, so schlägt der Kartengeber das oberste von den vier Blättern, welche übrig bleiben, auf, um die Trumpffarbe zu bestimmen. Die Folgereihe der Karten ist ganz die gewöhnliche, nur mit dem Unterschiede, daß der Eicheln Unter und der Grün Unter allemal Trumpf sind und Wenzel genannt werden. Der Eicheln Wenzel ist der höchste, und der Grüne Wenzel der zweite Trumpf, dann folgen die übrigen Farbentrümpfe: Daus, König, Ober u. s. w. — Man hat daher in Schellen und Roth acht, in Eicheln und Grün aber nur sieben Trümpfe zu bemerken.

Man muß stets Farbe bedienen, wenn man aber die geforderte Farbe nicht hat, so kann man, seinem Vortheile gemäß, mit Trumpf stechen, oder eine andere Farbe abwerfen, denn zum Abstechen

mit Trumpf ist man nicht durchaus genöthigt. Wenn aber Trumpf gefordert wird, dann muß man Trumpf bedienen, so lange man solchen hat.

Die drei Blätter, welche außer dem Wahlblatte übrig bleiben, werden verdeckt auf den Tisch gelegt und weder der Kartengeber, noch ein Anderer hat ein Recht, sie zu besehen.

Wenn das Wahlblatt einer von den beiden Wenzeln ist, so muß der Kartengeber solchen an sich nehmen, ein anderes Blatt dagegen verdeckt ablegen, damit er die Zahl von fünf Karten richtig in der Hand behält, und in der Farbe des Wenzels spielen. Es steht aber auch dem Kartengeber frei ein gewähltes Daus an sich zu nehmen, um darauf zu spielen, doch ehe er zuvor seine Karten besehen. Dadurch macht er sich verbindlich, jedesmal, wenn er wieder die Karte giebt und ein Daus aufwählet, es an sich zu nehmen und darauf zu spielen, bis er einmal bei einem solchen Spiele revoltirt wird, d. h. gar keinen Stich bekommt, alsdann ist er von dieser Verbindlichkeit wieder frei.

Der Zwang, daß der Kartengeber einen aufgewählten Wenzel an sich nehmen und in der Far-

be spielen müsse, findet nicht in allen Gesellschaften statt, man stellt es dagegen dem Kartengeber nur frei. Grade so wie es bei einem aufgewählten Dause gehalten wird, hält man es denn auch bei einem Wenzel, d. h. wer einmal einen Wenzel, den er als Kartengeber aufgewählt hat, herein nimmt, um darauf zu spielen, der muß alsdann jedesmal, wenn er wieder Karte giebt und einen Wenzel (gleichviel welchen von beiden) aufwählet, denselben hereinnehmen und in der Farbe spielen.

Wenn man den Eicheln Unter hereingenommen hat um darauf zu spielen, und man bemerkt, daß man das Spiel nicht gewinnen wird, so kann man die Karte weglegen und sein Bête setzen. Man muß dieses aber thun, ehe ein Anderer Kontra sagt. Hierdurch vermeidet man, daß ein Anderer das Spiel gewinnt und daher vom Teller zieht, und hat die Hoffnung es künftig selbst zu gewinnen. Wenn man den Grün Unter oder ein Daus hereingenommen hat, so kann man die Karte nicht weglegen, sondern das Spiel muß wirklich ausgespielt werden. Dieses ist wegen der Revolte nothwendig, gegen die man mit dem Eicheln Wenzel bestimmt gesichert ist.

Wählet der Kartengeber keinen Wenzel auf,

oder kein Daus, worauf er spielet, so erklären sich die vier Spieler nach der Reihe, ob sie in der aufgewählten Farbe spielen oder passen wollen, und zwar die Vorhand zuerst, der Kartengeber zuletzt. Wenn sich Niemand findet der in der aufgewählten Farbe spielen will, so muß man sich zum zweitenmal erklären und kann ein Spiel in einer andern Farbe ansagen, oder abermals passen.

Die Vorhand hat das Recht die gewählte Farbe zum ersten Male zu verpassen um zu sehen, ob etwa ein Anderer darin spielen dürfte; dieses nennt man lauern. Meldet sich nun Niemand und die Reihe, sich zum zweitenmale zu erklären, kommt wieder an die Vorhand, so kann sie immer noch in der gewählten Farbe spielen; die drei Folgenden dürfen aber, nachdem sie zum ersten Male gepaßt haben, nicht mehr darin spielen, sondern allein in einer andern Farbe.

Wenn alle vier Spieler beide Male passen, so werden die Blätter zusammen geworfen und der Folgende giebt von neuem die Karte.

Zum Gewinnen eines Spiels sind drei Stiche erforderlich; allein man kann es auch mit zwei Stichen gewinnen, dann muß man aber darauf bedacht

sein, daß man die zwei Stiche bekomme, ehe ein Anderer auch zwei Stiche hat, und daß die übrigen drei Stiche nicht in Eine Hand kommen, im Gegentheil ist das Spiel verlohren. Man bedient sich gemeiniglich des Ausdrucks: die ersten beiden Stiche; dieses ist aber nicht wörtlich zu nehmen und von den sämmtlichen fünf Stichen nicht grade der erste und zweite gemeint, sondern zwei Stiche in Einer Hand ehe in einer andern auch so viele befindlich sind. Der Spieler hat z. B. auch die beiden ersten Stiche, wenn er den zweiten und fünften Stich macht, der erste, dritte und vierte aber, jeder in eine andere Hand kommen; oder wenn er den zweiten und vierten Stich macht, der erste und fünfte in Eine Hand, und der dritte in eine andere kommt. Hier hat zwar der, welcher den ersten und fünften Stich gemacht hat, eben so wohl zwei Stiche, als der Spieler, aber dieser hatte seine beiden Stiche schon, ehe Jener den zweiten bekommen konnte, und aus dieser Ursache hat er das Spiel gewonnen, dagegen er es verlohren haben würde, wenn der zweite Stich des Andern der vierte gewesen wäre, und umgekehrt der zweite Stich des Spielers der fünf-

te, weil alsdann der Andere eher zwei Stiche gemacht hätte, als der Spieler.

Wenn nun Einer ein Spiel angesagt hat, so kann jeder Andere, der das Spiel in derselben Farbe gleichfalls zu gewinnen denket: Kontra! rufen, wodurch man sich zum Gegenspieler aufwirft. Wenn das angesagte Spiel in der aufgewählten Farbe ist, so hat der Kontraspieler das Recht, das Wahlblatt an sich zu nehmen, und ein beliebiges Blatt dafür verdeckt aus der Hand abzulegen. In diesem Falle aber muß man Kontra sagen, so wie die Erklärung zum Spiel geschehen und ehe ausgespielt ist. Denn wenn man erst ausspielen lässet, so gilt zwar noch die Erklärung zum Gegenspiel, aber man darf das Wahlblatt nicht mehr hereinnehmen und muß sich mit seinen Handkarten begnügen. So ist es auch, wenn man zwar zu rechter Zeit Kontra ruft, aber nicht auch zugleich den aufgewählten Trumpf herein nimmt, denn so wie ausgespielt ist, hat man dieses Recht eingebüßt, und der Wahltrumpf muß liegen bleiben. — Wenn aber der Kartengeber einen aufgewählten Wenzel oder ein Daus herein nimmt und darauf spielt, oder wenn ein Spiel in einer

andern, als der aufgewählten Farbe, angesagt ist, dann hat man nicht nöthig eher Kontra zu sagen, als bis der erste Stich gemacht ist, doch muß es geschehen, ehe wieder zum zweiten Male ausgespielt wird. Ist schon zum zweiten Male ausgespielt worden, alsdann kann man nicht mehr Kontra sagen.

Hieraus erhellet auch, welchen Vortheil die Vorhand von der Erlaubniß hat, zum Erstenmale die aufgewählte Farbe verpassen zu dürfen. Denn wenn von den Folgenden Einer das Spiel in der gewählten Farbe behält, so kann die Vorhand immer noch Kontra sagen, und ihr Spiel mit dem Wahltrumpfe verstärken; dagegen, wenn sie gleich das Spiel behalten hätte, so würde der, welcher nun der Spieler ist, gewiß Kontra gesagt haben, und hätte als Kontraspieler zum Nachtheil der Vorhand sein Spiel noch mit dem Wahltrumpf verstärkt. — Kann aber von den drei Folgenden Keiner in der aufgewählten Farbe spielen, so hat die Vorhand durch das Erstemal passen nichts verlohren, da es ihr frei steht, wenn sie sich zum Zweitenmale erklären muß, in der gewählten Farbe oder in einer andern zu spielen.

Wenn Einer Kontra gerufen und sich dadurch dem Spieler entgegen gestellt hat, so ist es dem Vortheile der andern beiden Mitspieler angemessen, diesem aus allen Kräften beizustehn.

Von den beiden Spielern, (Spieler und Kontraspieler) kann nur Einer das Spiel gewinnen, das liegt in der Natur der Sache, aber Beide können es verlichren.

Es kann nämlich noch ein Dritter auftreten und das Spiel zu gewinnen verlangen, indem er rufet: Rekontra! — Dieses kann geschehen sobald ein Zweiter Kontra gerufen, aber man darf nicht länger damit verweilen, als bis man den zweiten Stich gemacht hat und denselben umwendet, und ehe das fünfte Blatt ausgespielt ist. — Kann der Letzte etwas beitragen den Rekontraspieler zu unterstützen, so muß er es thun. Wer Rekontra gerufen hat, gewinnt das Spiel gleich dem Spieler oder Kontraspieler mit drei Stichen, oder mit den beiden ersten, wenn die übrigen drei nicht in Eine Hand kommen, und hat beim Verlust dieselbe Strafe. Wenn man seiner Sache nicht ganz gewiß ist, so wird man nicht Rekontra rufen, und eben deshalb geschicht es mei-

stentheils erst dann, wenn ein Dritter, welcher weder Spieler noch Kontraspieler ist, zufällig die beiden ersten Stiche (zuerst zwei Stiche) bekömmt. Sieht dieser nun, daß kein Anderer drei Stiche machen wird, welches in dem Augenblick oft bereits eine Unmöglichkeit ist, so sagt er, indem er seinen zweiten Stich einnimmt: Rekontra, und versichert sich dadurch seines Vortheils.

Der Rekontraspieler hat gemeiniglich keinesweges ein gutes Spiel, sondern der Zufall ist ihm günstig, es sind gute Karten liegen geblieben, und er macht mit unbedeutenden Blättern die ersten Stiche. Wir wollen ein solches Spiel hierher setzen, um von diesem Fall sowohl, als von dem Gang des Spiels überhaupt, einen anschaulichen Begriff zu geben.

D. hat die Karte gegeben, die Grün Neune ist aufgewählt (Grün König, Roth Daus und König schlafen).

A. die Vorhand hat Grün Wenzel, Grün Ober, Schellen Unter, Eicheln Ober, Rothe Neune; legt sich aufs Lauern und paßt.

B. hat Grün Zehne, Roth Ober, Eicheln König, Zehne und Neune; paßt.

C. hat Schellen König, Ober, Zehne, Neune und Roth Unter; **paßt**.

D. hat Eicheln Wenzel, Grün Daus, Schellen Daus, Eicheln Daus und Rothe Zehne: **spielt's**.

A. ruft **Kontra!** nimmt die aufgewählte Grüne Neune und legt den Eicheln Ober ab.

A. spielt aus: Rothe Neune; B. giebt den Roth Ober; C. giebt zu: den Roth Unter; D. giebt zu: Rothe Zehne.

B. hat den Stich und spielt wieder: Eicheln Neune; C. giebt Schellen Neune zu; D. nimmt mit Eicheln Daus; A. sticht mit Grüne Neune.

A. spielt nun Schellen Unter aus; B. sticht mit Grüne Zehne; C. giebt Schellen Zehne zu; D. giebt Schellen Daus zu.

B. welcher es nicht für wahrscheinlich hält, daß A. der Kontraspieler, der bereits Einen Stich hat, auch noch die übrigen beiden machen werde, sagt, indem er den Stich hereinnimmt: Rekontra! — Wenn aber A. die beiden Blätter hätte, welche D. hat, und umgekehrt Dieser die beiden Karten von Jenem, so müßte B. sein Rekontraspiel verliehren, weil alsdann A. drei Stiche machen würde.

B. spielt wieder aus und zwar Eicheln König; C. giebt Schellen Ober zu; D. sticht mit Grün Daus; A. sticht mit Grün Wenzel drüber.

Nun spielt A. Grün Ober aus; B. giebt Eicheln Zehne; C. giebt den Schellen König; D. nimmt mit Eicheln Wenzel.

B. hat also sein Rekontra gewonnen, weil seine beiden Stiche die ersten sind; A. der Kontraspieler hat das Spiel verlohren, denn seine beiden Stiche sind nicht die Ersten; D. der Spieler verliehrt gleichfalls, weil er nur Einen Stich hat.

Wer ein Spiel verliehrt muß Bête setzen, er sei der Spieler, Kontra- oder Rekontraspieler. Hier in diesem Spiele verliehren Zwei und beide müssen Bête setzen. Das Bête richtet sich nach dem Inhalt des Tellers. Wenn nicht mehr als Ein Stamm auf dem Teller steht, so beträgt auch das Bête so viel; stehen zwei, drei oder vier Stämme, so setzt man zwei, drei, oder vier Stämme Bête. Wenn aber **über vier** Stämme stehen, so beträgt das Bête **nicht** mehr als vier Stämme oder Marken.

Wer ein Spiel gewinnt, der zieht Einen Stamm, auch zwei, drei oder viere, wenn soviel auf dem Teller stehen. Sind aber **über vier** Stämme

vorhanden, so zieht man nicht mehr, als vier Stämme.*)

Wenn der Spieler, oder wer sonst aufgetreten ist, um das Spiel zu gewinnen, gar keinen Stich bekömmt, das heißt revoltirt wird, so muß er nicht nur Bête setzen, sondern auch an die drei Mitspieler, wenn in dem Spiele die aufgewählte Farbe Trumpf war, Jedem Zwei Stämme oder Marken; wenn aber in einer andern Farbe gespielt wurde, Jedem Einen Stamm oder Eine Marke bezahlen.

Wer drei Stiche macht, oder die beiden Ersten, ohne daß die drei übrigen Stiche in Eine Hand kommen und nicht der Spieler ist, aber auch weder zu rechter Zeit Kontra oder Rekontra gesagt hat, der zieht nichts vom Teller; aber derjenige, welcher sein Spiel verlohren hat, muß demungeachtet Bête setzen.

Wenn der Spieler so gute Karten hat, daß er alle Stiche macht, so nennt man dieses den Matsch machen, oder matschen. Sagt der Eine ein

*) In dem Spiele unter Dreien werden nicht mehr als 3 zugesetzt und gezogen; in dem Spiele unter Fünfen steigt das Zusetzen und Ziehen aber bis auf 5, — und unter Sechsen auf 6. —

Spiel an, und ein Anderer getrauet sich alle Stiche zu machen, so kann er den Matsch ansagen, und hat damit den Vorzug. Es muß aber durchaus ein Spiel vorher angekündigt sein, sonst ist es nicht erlaubt den Matsch anzusagen. Wenn schon ein Blatt ausgespielt ist, so gilt das Spiel unwiderruflich, und ein Anderer kann nicht mehr mit dem Matsch überbieten.

Nur der Spieler, welcher den Matsch zufällig macht, oder ihn vorher angesagt hat, bekommt denselben bezahlt, aber nicht der Kontraspieler. Dieser muß sich, wenn er allein alle Stiche macht, damit begnügen, den Spieler revoltirt zu haben, und erhält — außer dem, was er wegen seines gewonnenen Gegenspiels vom Teller zieht — gleich den andern beiden Mitspielern, in der aufgewählten Farbe 2 Marken oder Stämme, und in einer andern 1 Marke oder Stamm für die Revolte.

Wenn der Spieler den Matsch zufällig macht und ohne ihn angesagt zu haben, so erhält er, wenn er in der aufgewählten Farbe spielt, von Jedem 2 Marken oder Stämme, und wenn eine andere Farbe Trumpf war, von Jedem 1 Marke oder Stamm.

Wer den Matsch in ungewählter Farbe ansagt und ihn gewinnt, erhält von Jedem 2 Marken oder

Stämme, und bezahlt im Fall des Verlustes eben soviel an jeden Mitspieler. Da der Matsch nicht anders angesagt werden kann, als um ein vorher angekündigtes Spiel zu überbieten, so kann ein angesagter Matsch in der aufgewählten Farbe nicht vorkommen.

Wenn der Spieler seine drei Stiche gemacht hat, so kann er ohne Gefahr weiter spielen und den Matsch versuchen, denn wenn er auch nicht alle fünf Stiche wirklich erhalten sollte, so ist er keiner Strafe unterworfen, wie der Spieler im Solo, der auf den Tout fortgeht und nicht wirklich alle Stiche macht. Wenn ein Kontraspieler aufgetreten ist, so muß das Spiel auf jeden Fall ausgespielt werden, weil es möglich ist, daß derselbe revoltirt wird.

Wer den angesagten Matsch verliehrt, aber doch drei Stiche gemacht, oder nur mit den beiden ersten das Spiel gewonnen hat, der bezahlt zwar seine Strafe an die Mitspieler, aber er zieht wegen des gewonnenen einfachen Spiels vom Teller. Nur in dem Fall ist er verbunden noch überdem Bête zu setzen, wenn er nicht drei Stiche oder nicht die beiden ersten gemacht und mithin nicht nur den angesagten Matsch, sondern auch das Spiel verlohren hat.

Es ist an einigen Orten gebräuchlich, daß der, welcher den angesagten Matsch gewinnt, alle auf dem Teller stehenden Stämme ziehet. Wenn er aber den angesagten Matsch verliehrt, dabei jedoch das einfache Spiel gewinnt, so zieht er wie gewöhnlich nicht mehr als vier Stämme; sollte er aber nicht nur den angesagten Matsch, sondern auch das Spiel verliehren, so muß er soviel Bête setzen, als Alles was auf dem Teller steht, beträgt.

Meistens ist es eingeführt, daß man auch beim angesagten Matsch nicht mehr als vier Stämme vom Teller gewinnen kann, wie es beim einfachen Spiele üblich ist. — Welche von diesen beiden Gewohnheiten vorzuziehen sei, läßt sich schwer entscheiden.

Wenn der Kartengeber aber einen Wenzel oder ein Daus hereingenommen hat, so kann Niemand mit dem Marsch überbieten, denn ein solches Spiel muß gespielt werden.

Wenn man nicht zwei ganz gewisse Stiche in der Hand hat, so passe man lieber, als daß man sich zu sehr dem blinden Glücke überläßt; denn es ist wahrscheinlicher, daß man ein solches Spiel verliehren, als daß man es gewinnen wird.

Wenn man der Spieler ist und kein ganz ge-

wisses Spiel in der Hand hat, so fordere man ja nicht Trumpf, man würde sich sonst großen Schaden thun und selbst den Verlust des Spiels veranlassen.

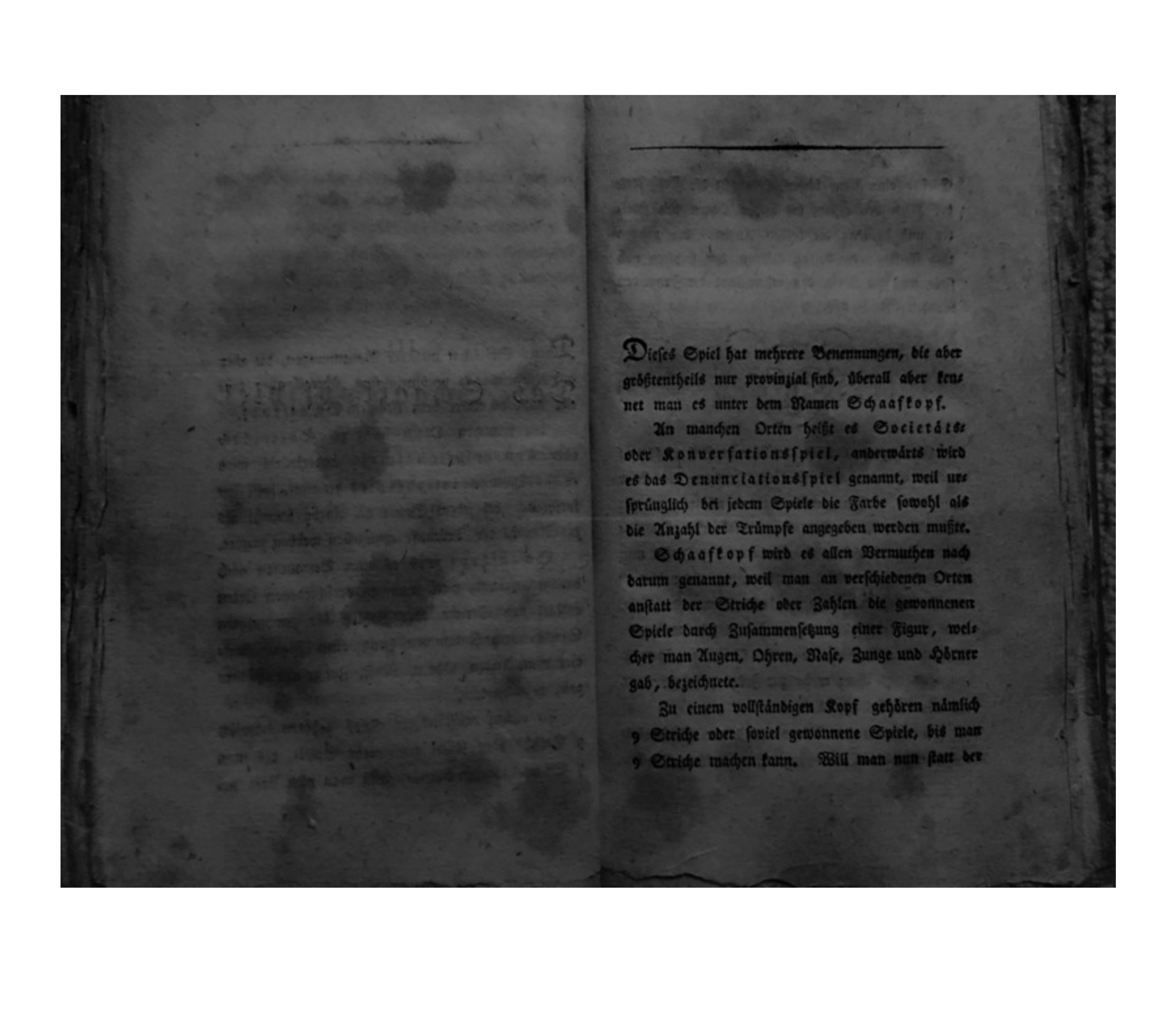
Merket man, daß Einer ein starkes Gegenspiel hat, so muß man diesem hinter die Hand zu kommen suchen, alsdann wird man sein Spiel viel leichter gewinnen.

Wenn der Kartengeber auf den Grün Unter, oder auf ein Daus spielet, so ist es rathsam, daß die Vorhand sogleich Trumpf fordere; denn oft hat der Spieler keinen Trumpf weiter und kann dann leicht revoltirt werden. Wenn aber der Kartengeber den Eicheln Unter einnimmt, dann ist es nicht rathsam Trumpf zu fordern; es wäre denn, die Vorhand hätte soviel Eicheln, daß sie Kontra sagen könnte.

Wenn der Spieler den Matsch angesagt hat, oder wenn man merket, daß er denselben beabsichtigt, so halte man die Farbe, welche ein Anderer abwirft; denn wenn Alle dieselbe Farbe abwerfen wollten, so könnte der Spieler leicht auf ein geringes Blatt einen Stich machen.

III.

Das Schaafkopfspiel.



Dieses Spiel hat mehrere Benennungen, die aber größtentheils nur provinzial sind, überall aber kennet man es unter dem Namen Schaafkopf.

An manchen Orten heißt es Societäts- oder Konversationsspiel, anderwärts wird es das Denunciationsspiel genannt, weil ursprünglich bei jedem Spiele die Farbe sowohl als die Anzahl der Trümpfe angegeben werden mußte.

Schaafkopf wird es allen Vermuthen nach darum genannt, weil man an verschiedenen Orten anstatt der Striche oder Zahlen die gewonnenen Spiele durch Zusammensetzung einer Figur, welcher man Augen, Ohren, Nase, Zunge und Hörner gab, bezeichnete.

Zu einem vollständigen Kopf gehören nämlich 9 Striche oder soviel gewonnene Spiele, bis man 9 Striche machen kann. Will man nun statt der

Striche eine Figur bilden, so macht die Peripherie der Figur den ersten, die beiden Ohren den zweiten und dritten; die beiden Augen, den vierten und fünften; die beiden Hörner, den sechsten und siebenten; die Nase, den achten, und die Zunge den neunten Strich aus.



Wie wenig indessen der Name Schaafkopf diesem Spiele angemessen ist, mögen die Leser entscheiden. Im gemeinen Leben pflegt man mit dem Worte Schaafkopf die Einfalt und Dummheit eines Menschen zu bezeichnen. Dieses nun auf gegenwärtiges Spiel angewendet, so müßte es ein Inbegriff aller Einfalt und Dummheit sein, und gleichwohl giebt es gewiß nur sehr wenig gesellschaftliche Spiele, die mehr Vergnügen gewähren, und das Herz mehr zur Fröhlichkeit stimmen, als eben dieses Spiel.

Da indessen der Name nichts zur Sache beiträgt, und die Benennung Schaafkopf allge-

mein angenommen worden ist, so müssen auch wir solche beibehalten, und wollen nur gegen alle Mißdeutungen feierlichst protestiren.

Dieses gesellschaftliche Spiel wird auf so vielerlei Weise gespielt, daß es schlechterdings nothwendig ist, keine Spielart mit Stillschweigen zu übergehen, weil jede ihre besondern Eigenheiten und Abweichungen hat. Die Karte wird rechts abgehoben, und links herum vertheilt, so wie auch das Spiel links herum geht.

A.

Die erste und ursprüngliche Art des Schaafkopfs spielen vier Personen mit einer vollen Karte von 32 Blättern.

Die vier Personen theilen sich in zwei Kompagnieen, und um zu erfahren, wer gemeinschaftliche Sache mit einander machen soll, nimmt man vier Blätter von verschiedenem Werthe aus einer vollen Karte, menget solche wohl untereinander, und läßt jeden Mitspielenden Eins davon ziehen. Diejenigen nun, welche die beiden höchsten Blätter gezogen haben, machen die eine, und die an-

dern beiden, die zweite Kompagnie aus. Auf die Plätze kömmt hier weiter nichts an, als daß es erforderlich ist, daß die Beiden, welche eine Gesellschaft ausmachen, einander gegenüber sitzen.

Wer das höchste Blatt gezogen hat, der muß den Anfang mit dem Kartengeben machen, und dessen Nachbar zur Linken hat das Ausspielen oder die Vorhand. Ein Jeder bekömmt 8 Blätter, und zwar jedesmal vier. Dieses geschiehet darum, daß die Farben mehr beisammen bleiben sollen, damit der höchste Wenzel nicht so oft gezwungen Trumpf macht, welches jedesmal geschehen muß, wenn keiner von den vier Spielern fünf Trümpfe anmelden kann.

Die vier Unter sind unter der Benennung Wenzel; allemal die höchsten Trümpfe, welche Farbe auch dazu ernannt werde, und zwar in folgender Ordnung: Der Eicheln Unter ist der höchste Wenzel, der Grün Unter ist der zweite, der Roth Unter ist der dritte und der Schellen Unter ist der vierte Wenzel. Es sind also in jeder Farbe mit Inbegriff der Wenzel 11 Trümpfe. Hat man nun mit Inbegriff der Wenzel in einer Farbe 5 Trümpfe oder mehr, so muß man anmelden,

d. h. anzeigen, daß man im Stande sei, für das gegenwärtige Spiel die Trumpffarbe zu bestimmen. Dieses geht aber nach der Reihe und sobald Jeder seine 8 Blätter erhalten hat, so macht die Vorhand den Anfang mit dem Ansagen. Hat sie keine fünf Blätter von Einer Farbe, die Wenzel mit dazu gerechnet, in der Hand, so muß sie passen und die Erlaubniß zu melden dem Nachbar zur Linken überlassen. Kann dieser auch nicht Melden; so kömmt die Reihe an den Dritten, und endlich an den Kartengeber. Kann keiner von allen Vieren 5 Trümpfe aus der Hand melden, so ist derjenige, welcher den höchsten Wenzel hat, gezwungen eine Farbe zu Trumpf zu machen. Geht ein solches Zwangspiel verlohren, so schreiben die Gegner einen Strich, da sie im Gegentheil zwei Striche schreiben, wenn ein angemeldetes Spiel verlohren geht.

Meldet die Vorhand 5 Trümpfe an, und der Zweite, Dritte oder Vierte hat deren auch fünf, so muß dieser es anzeigen, und die Blätter werden nach ihren Einheiten ausgezählt, da alsdann derjenige, welcher die mehrsten Augen zählen kann den Vorzug behauptet, und das Recht hat, den

Trumpf zu bestimmen. Hat der Erste oder Zweite fünf Blätter gemeldet, und der Dritte oder Vierte kann deren 6 oder 7 ansagen, so gelten diese, und jene werden ungültig.

Im Schaafkopfspiel wird auf zweierlei Weise gezählt. 1) Wenn die Blätter beim Anmelden ausgezählt werden, dann gelten sie alle 8, und zwar das Daus 11, der König, Ober, Unter und Zehn, jedes 10 Augen. Der Werth der Neune, Achte und Sieben liegt in ihrer Benennung. 2) Wenn aber die Augen oder Einheiten zum Gewinnen des Spiels gezählt werden, da gelten nur die 5 höchsten Blätter, als: das Daus 11, der König 4, der Ober 3, der Unter 2, und die Zehne 10 Augen oder Einheiten.

Derjenige, welcher meldet, giebt anfänglich blos die Anzahl der Blätter an, auf welche er spielen will, und erst dann, wenn er nicht überspielen wird, die Farbe. Sobald dieses alles berichtiget ist, so spielet die Vorhand aus, und Jeder sucht nun seinen ihm gegenübersitzenden Freund zu unterstützen. Wenn das Spiel zu Ende ist und der Ansager hat's mit seinem Freunde gewonnen, so macht er einen Strich, wenns einfach, und

zwei Stiche wenns doppelt gewonnen ist. Einfach ist es gewonnen mit 61, — doppelt mit 91 Augen oder Einheiten, die der Spieler in seinen mit dem Gehülfen gemeinschaftlich gemachten Stichen zählen kann. Verliehrt man dagegen das angesagte Spiel, so machen die Gegner einfach zwei, und doppelt vier Striche. Zählet jeder Theil in seinen Blättern 60 Augen, so wird von beiden Seiten nicht geschrieben, sondern nun muß erst das folgende Spiel entscheiden. Kömmt nun dieselbe Parthei, welche das vorige Spiel angesagt hatte, wieder ans Melden, und gewinnet das Spiel einfach, so schreibt sie 2, und doppelt 3 Striche; verliehret sie es aber, so schreiben die Gegner einfach 4 und doppelt 6 Striche. Sagt aber im zweiten Spiele die andere Parthei den Trumpf an, und verliehret es: so schreibt die erste 3 Striche wenns einfach, und 5 Striche wenns doppelt verlohren geht. Macht eine Parthei in einem Spiele alle Stiche, dann gewinnt sie einen ganzen Kopf extra und die Striche von beiden Seiten bleiben stehen.

Wenn um Geld gespielt wird, (welches nur sehr selten geschieht) so schreibet jede Parthei ihre

Köpfe an, und wenn das ganze Spiel zu Ende ist, dann wird gegen einander abgerechnet. Wer die wen'gsten Köpfe hat, muß dann den Ueberschuß der andern Parthei bezahlen. Oft wird auch jeder Kopf sogleich bezahlt, je nachdem die Gesellschaft sich unter einander vereiniget.

Wo um Bier gespielt wird, welches der gewöhnlichste Fall ist, da werden 3 Köpfe zu einem vollen Spiel erfordert; diejenige Parthei nun, welche von diesen 3 Köpfen zweie gewinnt, hat die ganze Parthie gewonnen, welche die andern bezahlen müssen.

An manchen Orten dürfen die Verliehrer gar nicht mittrinken; an andern trinken sie zwar mit, aber sie müssen warten, bis die Gewinner getrunken haben; am gewöhnlichsten aber geht das Trinken Reihe herum.

Man kommt auch an Orte, wo nach einem jeden gewonnenen Spiele der Wirth jedem Spieler seinen Antheil Bier besonders giebt. Diese Einrichtung ist ohnstreitig sehr lobenswerth; denn nicht zu gedenken, daß es Viele giebt, welche sich's für etwas sehr Großes anrechnen, wenn sie für zwei oder drei Mann trinken, so giebt es auch

Viele, welche blos darum sich von diesem Spiele zurückziehen, weil sie entweder gar nicht, oder doch mit einigem Widerwillen aus einem Glase oder Kruge trinken, woraus schon mehrere Personen getrunken haben.

Von den Wenzeln.

Die Wenzel sind in diesem Spiele das, was die drei Haupt-Matadore im Solospiele sind: d. h. sie sind die höchsten Trümpfe, es mag eine Farbe zu Trumpf gewählt werden, welche nur wolle. Man hat also in jedem Spiele eilf Trümpfe zu merken, als 4 Wenzel und 7 Farbetrümpfe. Ihre Ordnung ist folgende:

1) der Eicheln-, 2) der Grün-, 3) der Roth- und 4) der Schellen-Unter, 5) das Daus, 6) der König, 7) der Ober, 8) die Zehne, 9) die Neune, 10) die Achte und 11) die Sieben in der Farbe.

So groß nun die Vorzüge der Wenzel vor den Farbetrümpfen sind, so unbedeutend ist ihr Werth, wenn es aufs Zählen der Augen, die zum Spiele erforderlich sind, ankömmt; denn jeder Wen-

zel zählet nur zwei Augen und ist folglich unter allen zählbaren Blättern das niedrigste.

Jeder Wenzel übersticht zwar den größten Farbetrumpf, allein sobald mit dem niedrigsten Trumpf gefordert wird, so muß sich der höchste Wenzel stellen, wenn er nicht von einem andern Trumpf gedeckt ist. Daß die Wenzel außer den Farbetrümpfen, auch Einer den Andern überstechen, der Eicheln alle übrigen, der Grüne den Roth und Schellen, und der Rothe den Schellen — das bedarf kaum einer Bemerkung.

Einige Erinnerungen für Anfänger.

1) Wenn man die Vorhand und die höchsten Wenzel hat, so muß man mit solchen fordern, um den Gegnern ihre Stärke zu benehmen, daß sie alsdann nicht stechen können, wenn man Däuser und andere Freiblätter zu spielen hat.

2) Wenn man zwar fünf Trümpfe aber keine hohen Wenzel hat, so muß man mit dem niedrigsten Trumpf anfordern, damit die Wenzel oder andere hohe Trümpfe herauskommen, und man

sich dadurch die Möglichkeit verschaffe auch ein schlechtes Spiel zu gewinnen.

3) Hat man wenig und auch ganz unbedeutende Trümpfe, aber gute Blätter in den andern Farben, so handelt man der Klugheit gemäß, wenn man klein anfordert, um die Stärke seines Freundes in Trümpfen zu erforschen und die Gegner am Ende weniger gefährlich zu machen. Kömmt der Freund ans Spiel, und er fordert auch wieder klein nach, so giebt er dadurch zu erkennen, daß man sich nicht auf ihn verlassen soll, und nun muß man Gebrauch von seinen guten Farbenblättern zu machen suchen.

4) So nothwendig es ist, bei guten Farbenblättern Trumpf zu fordern, so nachtheilig ist es zu fordern, wenn man eine oder zwei Renonceen hat; denn man benimmt sich durchs Fordern selbst seine Stärke, und wenn dann die Farbedäuser gespielt werden, so kann man nicht mehr stechen.

5) Wenn Trumpf gefordert wird, muß Jeder bekennen, jedoch ist Niemand gezwungen seinen Vormann zu überstechen, wenn man mit einem niedrigen Trumpf ausweichen kann.

6) So lange man Farbe hat, muß man bedienen, ist man aber in einer Farbe renonce, so ist man nicht gezwungen mit Trumpf zu stechen, wenn man seinen Vortheil nicht dabei siehet.

7) Wenn Einer falsch absticht oder Farbe verleugnet, so machen die Gegner einen Strich, wenn auch gleich keine Wahrscheinlichkeit vorhanden ist, daß sie, nachdem der Fehler entdeckt und verbessert worden ist, das Spiel gewinnen würden. Gewinnen die Gegner unter diesen Umständen das Spiel, so schreiben sie an, was sich dafür gehört; denn der bereits geschriebene Strich war blos Strafe, für das von der andern Parthei begangene Versehen.

8) Giebt Einer zu, ehe die Reihe an ihm ist, oder wirft er während des Spiels seine Blätter vorsätzlich auf, so hat die Gegenparthei das Spiel gewonnen.

9) Wenn Einer seine Karten verräth, es sei mit Worten oder durch Gebärden, so können die Gegenspieler, wenn sie die Wahrscheinlichkeit voraussehen, daß sie das Spiel nicht gewinnen werden, ihre Blätter ohne Umstände weglegen, und auf ein neues Spiel dringen. Markiret sich aber

Einer mit der Farbe, in welcher er das Daus hat, so kann dieses nicht verwehret werden, wenn es zumal auf eine Art geschieht, daß die Aufmerksamkeit der Andern nicht dadurch rege gemacht wird.

B.

Die zweite Art Schaafkopf unter vier Personen und mit vier Wenzel zu spielen, weichet von der erst beschriebenen gänzlich ab.

Hierbei wird weder um den Platz noch um einen Gesellschafter gewählt, sondern Jeder ist auf seinen eigenen Vortheil bedacht, ohne sich weiter um das Interesse eines Andern zu bekümmern.

Hier wird auch nicht bei jedem Spiele ein neuer Trumpf gewählt, oder die Anzahl der Blätter angesagt, sondern Schellen bleibt immerwährend Trumpf.

Jeder Mitspielender muß zwei Stiche machen, so viel Stiche als er darüber macht, so viele Points oder Marken werden ihm dafür bezahlt, bekömmt er aber nur Einen Stich, so muß er eine Marke

bezahlen, und wenn er gar keinen Stich macht, zwei Marken.

Es kömmt hier nicht darauf an, was und wie viel Augen oder Einheiten in einem Stiche sind, sondern blos die Anzahl der Stiche entscheidet den Gewinn und Verlust.

Will man mit Vortheil spielen, so muß man genau auf die Trümpfe Acht geben; denn es ist nicht genug zu wissen wie viel, sondern man muß auch wissen, welche Trümpfe zugegeben worden sind.

Je besser die Farbenblätter sind, desto nothwendiger ist es Trumpf zu fordern; hat man aber Renonceen, dann ist das Fordern schädlich.

So lange man Farbe hat, muß man bedienen, hat man aber die geforderte Farbe Renonce, dann muß man mit Trumpf abstechen, und wenn einer der Nachfolgenden dieselbe Farbe auch nicht hat, so muß er überstechen; kann er dieses nicht, dann ist's ihm erlaubt ein anderes Blatt außer Trumpf zuzugeben.

Wer Farbe verleugnet oder mit Unrecht absticht, muß dem, welcher das höchste Blatt von

der Farbe hatte, den Stich zurückgeben, und auch überdieß noch eine Marke als Strafe.

Wer Trumpf verleugnet, kann in der Folge keinen Stich auf Trumpf machen; wenn gleich seine Trümpfe die höchsten seiñ sollten, und derjenige, welcher nach ihm den höchsten Trumpf hat, bekömmt den Stich.

Wer zugiebt, ehe die Reihe an ihm ist, oder seine Blätter auf den Tisch wirft, macht sich aller Stiche verlustig, und muß auch überdieß zwei Marken Strafe erlegen, welche diejenigen bekommen, welche die zwei niedrigsten Trümpfe haben.

C.

Die dritte Art Schaafkopf zu spielen, geschiehet mit sechs Wenzeln, und unter vier Personen.

Die Wahl ist dieselbe wie bei der ersten Art, so wie auch der Gang des Spiels; d. h. zwei und zwei machen gemeinschaftliche Sache mit einander, und den Gewinnst bestimmt die Mehrheit der Augen, aber nicht die Anzahl der Stiche.

Der Eicheln Ober ist der höchste Wenzel, der Grün Ober der zweite, dann folgt der Ei

cheln **Unter** als der dritte, der **Grün Unter** als der vierte, der **Roth Unter** als der fünfte, und der **Schellen Unter** als der sechste Wenzel. Man hat also hier in Roth und Schellen 13, und in Eicheln und Grün 12 Trümpfe zu merken, da bei den ersten beiden Arten des Schaafkopfs in jeder Farbe nur 11 Trümpfe vorhanden sind.

Es wird eben so gemeldet, wie bei der ersten Art; unter fünf Blätter kann man nicht ansagen, und wer die meisten Blätter hat, der macht Trumpf. Wenn von zwei Spielern eine gleiche Anzahl Blätter gemeldet werden, so werden sie auf dieselbe Weise ausgezählt, wie bei der ersten Art. Ist dieses berichtigt, d. h. angemeldet und von den übrigen gepaßt, so spielt die Vorhand aus.

Es ist ein sehr großer Vortheil, wenn man während des Spiels die Trümpfe sowohl, als auch die Augen, die man in seinen Stichen bekömmt, sorgfältig zählet. Wer dieses unterlässet, wird, wenn er auch übrigens noch so gut spielet, es nie so weit bringen, als diejenigen, welche diese Vorschrift befolgen.

Wenn der Erste gemeldet, und mit einem kleinen Trumpf angefordert hat, so muß der Dritte (sein Gehülfe) seinen höchsten Wenzel aufsetzen, und wenn er am Spiel bleibt, gleich wieder nachfordern. Fordert alsdann der Erste zum drittenmale, und sein Gehülfe hat keinen Trumpf mehr, so muß er ein Blatt von derjenigen Farbe zugeben, in welcher er das Daus hat, nur wo möglich keine **Zehne**; denn da es allgemein angenommen ist, daß eine Zehne nicht markiret, so wird auch der Erste, wenn er anders das Spiel versteht, gewiß nie die Farbe anziehen.

Jemehr Einer mit Trümpfen versehen ist, desto mehr muß er, wenn er nämlich auch gute Farbenblätter hat, darauf bedacht sein, seine Gegner unkräftig zu machen, ohne jedoch seine Force ganz aus den Händen zu geben, d. h. er muß mit seinen niedrigsten Trümpfen anfordern, und sehen, ob auch sein Gehülfe ihm beistehen kann. Dieser muß dann nie seine höchsten Trümpfe schonen, und immer mit Forderñ fortfahren, so lange er kann. Auf diese Weise behält der Spieler seine Force, und folglich auch das Übergewicht über die Gegner.

schönste Spiel verlohren. Man sehe daher niemals seine Gegner als zu ohnmächtig an; denn dieses macht sicher, und ist sehr häufig die Veranlassung, daß das Spiel verlohren geht.

Das Gewinnen oder Verliehren des Spiels wird eben so angeschrieben, als bei der ersten Art.

D.

Die vierte Art Schaafkopf zu spielen geschiehet mit 8 Wenzeln unter vier Personen, und unterscheidet sich von der vorhergehenden Art blos dadurch, daß man in jeder Farbe 14 Trümpfe zu merken hat, nämlich 8 Wenzel und 6 Farbentrümpfe.

Die Wenzel folgen in der Ordnung also auf einander:

1. der Eicheln 2. — Grün 3. — Roth 4. — Schellen	Ober,	5. der Eicheln 6. — Grün 7. — Roth 8. — Schellen	Unter.

Die Farbentrümpfe sind:

1) Das Daus, 2) der König, 3) die Zehne, 4) die Neune, 5) die Achte, 6) die Sieben.

Weil man nun hier zwei Wenzel, folglich zwei Haupttrümpfe mehr zu merken hat; so muß man sich wohl vorsehen, daß man sich nicht unnöthig Schaden zufüge; denn je stärker ein Feind ist, desto mehr Vorsicht wird erfordert ihn zu bezwingen.

Diese Art Schaafkopf zu spielen ist übrigens der vorigen völlig gleich, die Spieler theilen sich in zwei Kompagnieen, es wird eben so gemeldet, gezählt, gespielt und angeschrieben, auch die angeführten Spielregeln finden hier ihre Anwendung.

E.

Die fünfte Art Schaafkopf zu spielen, geschiehet mit 6 Wenzeln und unter 4 Personen, welche sich in zwei Kompagnieen theilen. Diese unterscheidet sich von den vorhergehenden dadurch, daß hier die Anzahl der Blätter nicht gemeldet wird, sondern daß Schellen immerwährend Trumpf ist. Die sechs Wenzel sind: der Eicheln und Grün Ober, der Eicheln, Grün, Roth und Schellen Unter.

Ein dieser Art ganz eigener Umstand ist der, daß die Kompagnie, von welcher der Eine den

Eicheln Ober oder den höchsten Wenzel hat, das Spiel entweder gewinnen muß, oder doppelt gestraft wird. Gewinnen es nämlich die Gegner, so schreiben sie zwei Striche an, wenn sie es einfach — und drei — wenn sie es doppelt gewinnen.

Es ist zwar kein Verhältniß bei diesem Spiele; denn wenn der Inhaber des höchsten Wenzels mit seinem Gehülfen das Spiel einfach gewinnet, so darf er nur einen, und doppelt — zwei Striche anschreiben, folglich kann diese Parthei nie gewinnen, aber sehr oft verliehren. Es ist aber einmal eingeführte Gewohnheit, gegen die sich weiter nichts sagen läßt.

F.

Die sechste Art geschiehet unter 6 Personen und mit 36 Blättern, indem man die 4 Sechsen in der Karte lässet, welche in den vorhergehenden Arten herausgenommen werden. Man hat sechs Wenzel, den Eicheln und Grün Ober und die vier Unter, nach der bekannten Ordnung.

Diese Art ist weit unterhaltender, als alle vor-

her beschriebenen, obgleich auch nicht zu leugnen ist, daß man hier mit weit mehr Schwierigkeiten zu kämpfen hat, als in den fünf ersten Arten; denn die Gesellschaft theilet sich zwar auch nur in zwei Kompagnieen, allein man hat auch drei gefährliche Feinde gegen sich.



A. C. und E. machen die eine, und B. D. und F. die andere Kompagnie aus.

Bei dieser Art wird selten gemeldet, sondern Schellen ist allemal Trumpf, daher hat man in jedem Spiele auf 14 Trümpfe seine Aufmerksamkeit zu richten.

Man findet zwar auch Gesellschaften, wo gemeldet wird, allein dieses macht das Spiel langweilig, denn da gewöhnlich mehrere Spiele vorhanden sind, welche erst ausgezählt und berichtiget werden müssen, so wird dadurch viele Zeit ver-

schwendet. Diese Schwierigkeiten fallen weg, wenn jedesmal Schellen Trumpf ist; denn in diesem Falle kann die Vorhand schon ausspielen, ehe noch die Letzten ihre Blätter besehen haben.

Unter 6 Personen ist es schlechterdings nothwendig daß Trumpf gefordert wird; denn je besser die Farbenblätter sind, die man in der Hand hat, desto mehr ist man der Gefahr ausgesetzt, abgestochen zu werden, weil es wahrscheinlich ist, daß die Farbe in einer, ja auch wohl in zwei Händen renonce sein kann. Hat man aber die Gegner in Trümpfen geschwächt, dann kann man sich mit desto größerm Vortheile seiner Freiblätter bedienen.

Spielet ein Gegner eine Farbe, die man nicht bedienen kann, so lasse man sich ja nicht gelüsten, mit einem kleinen Trumpfe aufzustechen; denn höchst wahrscheinlich hat dieser mehrere Blätter von der angespielten Farbe, und sucht dadurch einem seiner Gehülfen Gelegenheit zu verschaffen, durch überstechen den Stich zu bekommen. Hat man also die Farbe nicht, so steche man entweder hoch auf oder gar nicht, sondern suche lieber hinter die Hand zu kommen, um seinen Vortheil desto besser benutzen zu können.

So gewiß es ist, daß die bisher beschriebenen Spielarten sehr viel Vergnügen gewähren, und oft die verdrüßlichste Laune in Fröhlichkeit umschaffen, so hat man doch in den neuern Zeiten sich Mühe gegeben, noch mehr Mannigfaltigkeit damit zu verbinden, um es immer noch angenehmer und unterhaltender zu machen. So ist denn

G.

Die siebente Art entstanden, welche zwar auch nur unter vier Personen, aber mit doppelter Karte gespielt wird. Man nimmt nämlich aus zwei vollen Karten die vier Achten und Sieben heraus, so daß überhaupt 48 Blätter bleiben, welche in vier gleiche Theile vertheilt werden, so daß Jeder 12 Blätter bekömmt. Wenzel sind der Eicheln und Grün Ober und die vier Unter.

Weil nun bei diesem Spiele alle Blätter doppelt vorhanden sind, so hat man auch 12 Wenzel zu merken, und weil Schellen allemal Trumpf ist, so hat man auch 10 Farbentrümpfe, und folglich zusammen 22 Trümpfe.

Die Wenzel folgen in gewöhnlicher Ordnung auf einander, nur mit dem einzigen Unterschiede,

daß hier jeder doppelt vorhanden ist, und daß der zu erst Gespielte allemal den Vorzug hat: z. B. wenn Einer mit dem Eicheln Ober als den höchsten Wenzel Trumpf fordert, und ein Anderer hat den zweiten Eicheln Ober und weiter keinen Trumpf dabei, so muß dieser den seinigen zugeben, ohne daß er einen Stich damit machen kann. Eben so verhält es sich auch mit den übrigen Trümpfen und Farbenblättern, z. B. es spielt Einer das Eicheln Daus aus, und der Andere hat das zweite Eicheln Daus nicht besetzt, so muß er es zugeben. Wenn nun der Fall eintritt, daß ein Daus, oder besonders ein hoher Wenzel zugegeben werden muß, so nennt man dieses brummen, und solche Fälle geben nicht selten Veranlassung, daß die muntere Laune der Gesellschaft immer aufgeweckter wird.

Die Wahl oder das Zusammenkommen der Spieler geschiehet auf die nämliche Weise, wie in den vorher beschriebenen Arten, nämlich die zwei Personen, welche die zwei höchsten Blätter ausziehen, machen die eine, und die, welche die zwei niedrigsten Blätter gezogen haben, die andere Kompagnie aus. Wer das höchste Blatt ziehet, der muß den Anfang mit dem Kartengeben machen.

Das Schwerste bei dieser Art ist ohnstreitig das Zählen der Augen während des Spieles, und gleichwohl ist es höchst nothwendig, wenn man mit Vortheil spielen will.

Wenn man mit Einer Karte Schaafkopf spielet, so gebraucht man zum Gewinnen nur 61 Augen zu zählen, mit doppelter Karte hingegen muß man 121 Augen zählen können, wenn man schreiben will, und dieses ist in der That keine so leichte Sache.

Jedes einfach gewonnene Spiel wird mit einem Strich oder einer Sechsöse, und jedes doppelte mit zwei Strichen oder zwei Sechsösen bezeichnet, und die Kompagnie, welche zuerst vier Striche oder vier Sechsösen schreibet, die hat das Spiel oder einen Kopf gewonnen.

Weil Schaafkopf nur äußerst selten um Geld, sondern gewöhnlich um Bier gespielt wird, so müssen diejenigen, welche von drei Köpfen zwei verliehren, eine Bouteille oder einen Krug Bier bezahlen, welches gemeinschaftlich getrunken wird.

Einige Bemerkungen für Anfänger.

Der Ausspieler muß vor allen Dingen seine Däuser spielen, soviel er deren hat, und dann erst

Trumpf fordern. Hat er aber keine Däuser, oder beide von einer Farbe, dann ist es gut wenn er fordert, und wo möglich seinen Gehülfen ans Spiel zu bringen sucht. Hat der Ausspieler mehrere Däuser, so muß er mit dem den Anfang machen, in dessen Farbe er am wenigsten besetzt ist. Doch über diesen Punkt läßt sich nichts mit Gewißheit bestimmen; denn oft hat man ein Daus gar nicht besetzt, und es wird dennoch abgestochen, und eben so oft hat man auch drei ja wohl vier Blätter bei einem Dause, und es geht ohne gestochen zu werden glücklich durch.

Man hüte sich eine Farbe zweimal zu spielen, es wäre denn, der Gehülfe wäre in der angespielten Farbe Renonce, oder er hätte das zweite Daus zugegeben; denn man kann bei einem guten Spieler als gewiß annehmen, daß er entweder die angespielte Farbe gar nicht mehr, oder den ersten König davon habe. Gesetzt aber auch, der Gehülfe hätte blos noch die Neune oder ein anderes unbedeutendes Blatt, so bringt das Nachspielen auch weiter keinen Schaden, denn spielen die Gegner das zweite Daus an, so muß man seine Blätter auch zugeben.

Wenn die Vorhand Trumpf fordert, so muß dessen Gehülfe, wenn er Däuser hat, seinen höchsten Wenzel aufsetzen, um ans Spiel zu kommen. Hat dieser aber keine Däuser, so giebt er dieses seinem Freunde dadurch zu erkennen, daß er den Stich nicht annimmt, jedoch muß er immer einen solchen Trumpf aufsetzen, daß die Gegner nicht den Stich mit dem Dause bekommen.

Wenn man nicht mehrere hohe Wenzel in einer Folgereihe hat, so muß man immer mit einem kleinen Trumpfe anfordern, und mit einem hohen Wenzel aufstechen.

Wenn Einer eine Farbe absticht, so muß dessen Gehülfe, so oft er ans Spiel kömmt, dieselbe Farbe wieder nachspielen. Auf diese Weise wird Dieser seine Farbenblätter los, und Jener kann einen guten Gebrauch von seinen Trümpfen machen.

Ein sehr großer Vortheil ist es, wenn man seine Däuser in Sicherheit zu bringen sucht. Wenn daher der Freund ein Daus anspielet, von dessen Farbe man das zweite hat, so thut man wohl, wenn man solches zugiebt; denn die Fälle sind sehr selten, daß eine Farbe zweimal in jeder Hand ist. In Roth kann man zur Noth eine Ausnah-

Trumpf fordern. Hat er aber keine Däuser, oder beide von einer Farbe, dann ist es gut wenn er fordert, und wo möglich seinen Gehülfen ans Spiel zu bringen sucht. Hat der Ausspieler mehrere Däuser, so muß er mit dem den Anfang machen, in dessen Farbe er am wenigsten besetzt ist. Doch über diesen Punkt läßt sich nichts mit Gewißheit bestimmen; denn oft hat man ein Daus gar nicht besetzt, und es wird dennoch abgestochen, und eben so oft hat man auch drei ja wohl vier Blätter bei einem Dause, und es geht ohne gestochen zu werden glücklich durch.

Man hüte sich eine Farbe zweimal zu spielen, es wäre denn, der Gehülfe wäre in der angespielten Farbe Renonce, oder er hätte das zweite Daus zugegeben; denn man kann bei einem guten Spieler als gewiß annehmen, daß er entweder die angespielte Farbe gar nicht mehr, oder den ersten König davon habe. Gesetzt aber auch, der Gehülfe hätte blos noch die Neune oder ein anderes unbedeutendes Blatt, so bringt das Nachspielen auch weiter keinen Schaden, denn spielen die Gegner das zweite Daus an, so muß man seine Blätter auch zugeben.

Wenn die Vorhand Trumpf fordert, so muß dessen Gehülfe, wenn er Däuser hat, seinen höchsten Wenzel aufsetzen, um ans Spiel zu kommen. Hat dieser aber keine Däuser, so giebt er dieses seinem Freunde dadurch zu erkennen, daß er den Stich nicht annimmt, jedoch muß er immer einen solchen Trumpf aufsetzen, daß die Gegner nicht den Stich mit dem Dause bekommen.

Wenn man nicht mehrere hohe Wenzel in einer Folgereihe hat, so muß man immer mit einem kleinen Trumpfe anfordern, und mit einem hohen Wenzel aufstechen.

Wenn Einer eine Farbe absticht, so muß dessen Gehülfe, so oft er ans Spiel kömmt, dieselbe Farbe wieder nachspielen. Auf diese Weise wird Dieser seine Farbenblätter los, und Jener kann einen guten Gebrauch von seinen Trümpfen machen.

Ein sehr großer Vortheil ist es, wenn man seine Däuser in Sicherheit zu bringen sucht. Wenn daher der Freund ein Daus anspielet, von dessen Farbe man das zweite hat, so thut man wohl, wenn man solches zugiebt; denn die Fälle sind sehr selten, daß eine Farbe zweimal in jeder Hand ist. In Noth kann man zur Noth eine Ausnah-

me machen, wenn man das Daus nicht zu stark besetzt hat, weil in dieser Farbe 10 Blätter vorhanden sind. Hat man in Eicheln und Grün das Daus und die Zehne, dann muß man die Zehne und nicht das Daus zuwerfen; denn geht auch am Ende das Daus verloren, so büßt man ein einziges Auge ein, dafür ist es aber auch möglich, daß man mit dem Dause noch einen Stich machen kann.

Wenn man zum Abstechen gezwungen wird, so nehme man jedesmal einen solchen Trumpf, daß die Gegner den Stich nicht mit der Zehne oder mit dem Dause bekommen. Jemehr Augen der Stich enthält, desto höher muß man aufstechen.

Hat man ein Daus gespielt, und man hat noch so viele Blätter von derselben Farbe, daß sie in zwei Händen renonce sein muß; so darf man sie schlechterdings nicht nachspielen, wenn auch der Gehülfe schon das erstemal nicht bekennte; denn dieser glaubt sich sicher, sticht mit einem zählbaren Trumpfe, und wird dann von dem Gegner überstochen, welches oft großen Nachtheil bringt.

Man spiele jederzeit so, daß der Gehülfe nicht irre geführt wird. Man opfere also lieber zuweilen ein Daus oder ein ander gutes Blatt auf, als daß man seinen Gehülfen um sein gutes Spiel bringe. Es ist besser, es gehet ein Daus verlohren, als das ganze Spiel.

Je stärker man in Trumpf ist, desto mehr muß man solchen zu benutzen suchen. Es treten zwar zuweilen Fälle ein, wo man eine ganz falsche Berechnung macht, und sich sehr schadet, allein das darf man sich nicht abschrecken lassen, seinen Plan zu verfolgen; denn im Ganzen genommen übersteigt doch der Vortheil den Nachtheil weit, der zuweilen daraus entstehet.

H.

Die achte Art Schaafkopf zu spielen, geschiehet auch mit zwei Karten und 12 Wenzeln, aber unter 6 Personen. Auch hier werden die Achten und Sieben aus beiden Karten herausgenommen, so daß 48 Blätter bleiben, welche in 6 gleiche Theile vertheilt werden.

Die Gesellschaft theilet sich in 2 Kompagnieen und die Wahl des Zusammentreffens geschiehet durch das Ziehen der Blätter.

Auch hier ist Schellen immerwährend Trumpf,

und die Wenzel sowohl als die Blätter in den Farben folgen in gewöhnlicher Ordnung auf einander.

So nothwendig es aber ist, unter vier Personen erst die Däuser zu spielen und dann Trumpf zu fordern, so nothwendig ist es hier erst Trumpf zu spielen und dann die Däuser; denn da die Farbeblätter in sechs Händen vertheilt sind, so kann man beinahe darauf wetten, daß eine Farbe in einer, auch wohl in zwei oder drei Händen Renonce sein werde. Man suche also vor allen Dingen die Gegner in Trümpfen zu schwächen, und dann spiele man seine Däuser.

Wenn aber nun Trumpf gefordert wird, so muß man jederzeit auf die Lage Rücksicht nehmen, in der man sich befindet, ehe man zugiebt oder aufsticht. Es würde thöricht sein, wenn man in der Mitte einen hohen Wenzel aufsetzen wollte, da man noch einen oder zwei Freunde hinter sich hat, welche die Gegner mit weit größerem Vortheile belauern können. Hat man aber die Hinterhand, dann muß man den Stich wo möglich nicht aus den Händen lassen, und dann gleich wieder nachfordern.

So schwer es ist unter Sechsen richtig zu

zählen, ohne das Spiel aufzuhalten, so groß ist der Vortheil den man davon hat, denn es trägt sehr viel zum Gewinnen des Spiels bei.

In dieser Art machen nicht drei sondern fünf Köpfe eine Tour aus, und diejenige Kompagnie, welche zu erst 3 Köpfe macht, hat die Tour gewonnen, welche die andern bezahlen müssen.

I.

Die neunte und letzte Art Schaafkopf zu spielen, geschiehet unter acht Personen, mit zwei vollen Karten oder 64 Blättern und 16 Wenzeln, den vier Ober und den vier Unter, in derselben Ordnung, welche bei der vierten Art angegeben ist.

Dieses ist ohnstreitig die aller schwerste Art, und wird auch nur äußerst selten gespielt, weil sehr viel Aufmerksamkeit dazu erfordert wird; denn man hat hier außer den 16 Wenzeln noch 12 Farbentrümpfe, also die beträchtliche Zahl von 28 Trümpfen zu merken. Schellen ist allemal Trumpf.

Die acht Personen theilen sich in zwei Kompagnieen, und die Wahl entscheidet, wer gemeinschaftliche Sache mit einander zu machen hat.

Man hat hier eben dieselben Regeln zu beob-

achten, wie bei der siebenten Art, nur daß hier 4 Wenzel und 2 Farbetrümpfe mehr zu merken sind.

Allgemeine Observanz.

Wenn die Karte vergeben wird, so wird deswegen nicht wieder von neuem gegeben, sondern wer ein Blatt zuviel bekommen hat, muß sichs gefallen lassen, daß der, welchem es fehlt, sich ein Blatt von den Seinigen nimmt; er mag nun einen Wenzel oder einen Trumpf oder ein unbedeutendes Blatt herausziehen, das gilt gleichviel, er muß behalten was er gezogen hat. Sobald aber Einer zwei oder mehrere Blätter über seine bestimmte Anzahl hat, dann muß von neuem gegeben werden.

Wenn während des Gebens ein Blatt umgeworfen wird, so wird deswegen nicht noch einmal gegeben; wird aber ein ganzer Wurf, d. i. 4 Blätter umgeworfen, dann muß noch einmal gegeben werden.

Wenn Einer falsch absticht, so machen die Gegner einen Strich. Sind diese der Spielende Theil, und sie gewinnen ihr Spiel, so machen sie zwei Striche und wenn die Andern gar matsch werden, drei Striche. Diejenige Parthei aber, deren Mitglied falsch abgestochen hat, darf nicht schreiben, wenn sie auch wirklich das Spiel gewinnet.

IV.

Das Einwerfen.

Das Einwerfen wird mit einer vollständigen deutschen Karte von 32 Blättern unter vier Personen gespielt. Die Karte wird rechts abgehoben und links herum vertheilt.

Ein jeder Mitspielender bekömmt 8 Blätter, und zwar jedesmal zwei, und das letzte oder unterste Blatt, welches dem Kartengeber übrig bleibt, bestimmt gewöhnlich den Trumpf. Wo aber mit zwei Karten gespielt wird, da wählet der, welcher dem die zweite Karte Prämelirenden, oder dem, den Geber gegenüber Sitzenden, zur rechten Hand ist, oder die gegenwärtige Vorhand, durchs Abheben den Trumpf.

Wenn das unterste Blatt den Trumpf bestimmt, so muß es allemal öffentlich vorgezeigt oder auf den Tisch gelegt werden. Vergißt der Kartengeber dieses zu thun, und legt er es verdeckt mit zu seinen übrigen Blättern, so hat die Vorhand das Recht einen Trumpf nach Gefallen zu wählen.

So wenig der Abheber in andern Spielen die unterste Karte besehen darf; so nothwendig ist es gewissermaaßen in diesem Spiele, weil man theils weniger Gefahr läuft auf Kosten der Unvorsichtigkeit des Kartengebers großen Spielen ausgesetzt zu sein, und theils, weil man dann nicht Ursache hat, seine Aufmerksamkeit auf die Finger *gewisser Kartengeber* zu verwenden. — — Eben so ist es dem Abheber hier auch erlaubt, das unten liegende Blatt öffentlich bekannt zu machen, ohne daß man auf die Bekanntmachung des Kartengebers zu warten nöthig hat.

Die vier Spieler theilen sich in zwei Kompagnieen, das heißt die Beiden, welche einander gegenüber sitzen, machen gemeinschaftliche Sache, und gewinnen oder verliehren das Spiel mit einander:

A.
D. ☐ B. A. und C. sind die Eine, B. und D. die
C.
andere Parthei. —

Die Wahl der Plätze geschiehet auf zweierlei Weise; entweder es hebet Jeder von einer auf dem Tische liegenden vollen Karte, einige Blätter ab, und zeiget das Unterste davon der Gesellschaft,

oder man nimmt vier Blätter von ungleichem Werthe, mischet solche wohl untereinander, und läßt Jedem Eins davon ziehen. Die beiden höchsten Blätter machen dann die eine, und die beiden niedrigsten, die andere Kompagnie aus. Derjenige, welcher das höchste Blatt gehoben oder gezogen hat, heißt *der König*, und hat das Recht sich seinen Platz zu wählen, die übrigen aber müssen sich im Niedersetzen nach dem Könige richten. Sollten im ersten Falle zwei Spieler Blätter von einerlei Werth abheben, so müssen diese noch einmal loosen. Eben so verhält sichs auch mit dem Königsplatz, z. B. A und B wählten einen König, C aber einen Ober und D eine Sieben; so machen zwar A und B gemeinschaftliche Sache mit einander, aber um den Königsplatz müssen sie demungeachtet noch einmal loosen, und wer nun das höchste Blatt zieht oder abhebt, der wird König.

Alle diese Weitläuftigkeiten können aber vermieden werden, wenn man sich der letzten Wahlmethode bedienet. Da weiß Jeder gleich seinen bestimmten Platz und auch seinen Gehülfen.

Der, welcher das höchste Blatt nach dem Könige gezogen hat, ist dessen Gehülfe, und setzt sich

So wenig der Abheber in andern Spielen die unterste Karte besehen darf; so nothwendig ist es gewissermaaßen in diesem Spiele, weil man theils weniger Gefahr läuft auf Kosten der Unvorsichtigkeit des Kartengebers großen Spielen ausgesetzt zu sein, und theils, weil man dann nicht Ursache hat, seine Aufmerksamkeit auf die Finger *gewisser Kartengeber* zu verwenden. — — Eben so ist es dem Abheber hier auch erlaubt, das unten liegende Blatt öffentlich bekannt zu machen, ohne daß man auf die Bekanntmachung des Kartengebers zu warten nöthig hat.

Die vier Spieler theilen sich in zwei Kompagnieen, das heißt die Beiden, welche einander gegenüber sitzen, machen gemeinschaftliche Sache, und gewinnen oder verliehren das Spiel mit einander:

A.
B. □ D. A. und C. sind die Eine, B. und D. die
C.
andere Parthei. —

Die Wahl der Plätze geschiehet auf zweierlei Weise; entweder es hebet Jeder von einer auf dem Tische liegenden vollen Karte, einige Blätter ab, und zeiget das Unterste davon der Gesellschaft,

oder man nimmt vier Blätter von ungleichem Werthe, mischet solche wohl untereinander, und läßt Jedem Eins davon ziehen. Die beiden höchsten Blätter machen dann die eine, und die beiden niedrigsten, die andere Kompagnie aus. Derjenige, welcher das höchste Blatt gehoben oder gezogen hat, heißt *der König*, und hat das Recht sich seinen Platz zu wählen, die übrigen aber müssen sich im Niedersetzen nach dem Könige richten. Sollten im ersten Falle zwei Spieler Blätter von einerlei Werth abheben, so müssen diese noch einmal loosen. Eben so verhält sichs auch mit dem Königsplatz, z. B. A und B wählten einen König, C aber einen Ober und D eine Sieben; so machen zwar A und B gemeinschaftliche Sache mit einander, aber um den Königsplatz müssen sie demungeachtet noch einmal loosen, und wer nun das höchste Blatt zieht oder abhebt, der wird König.

Alle diese Weitläuftigkeiten können aber vermieden werden, wenn man sich der letzten Wahlmethode bedienet. Da weiß Jeder gleich seinen bestimmten Platz und auch seinen Gehülfen.

Der, welcher das höchste Blatt nach dem Könige gezogen hat, ist dessen Gehülfe, und setzt sich

ihm gegenüber, und wer das niedrigste Blatt gezogen hat, setzt sich dem Könige zur Rechten. Dieser ist auch der erste Kartengeber, weil dem Könige mit allem Rechte die Ehre der ersten Vorhand zu kommt.

Der König wechselt die ganze Tour hindurch nie seinen Platz, die Spieler aber, welche ihm zur Seite sitzen, müssen nach der ersten Ronde, d. i. nach 16 gemachten Spielen, wählen, welcher von beiden seinen Platz mit dem Gehülfen des Königs vertauschen muß, und dieser heißt dann der Laufer, weil er nach Endigung der zweiten Ronde abermals weiter gehen muß, um dem Dritten, der noch nicht mit dem Könige gespielt hat, Platz zu machen.

So bald der König mit Jedem 16, also zusammen 48 Spiele gemacht hat, so nennt man das eine Tour, und nun steht es Jedem frei, ob er aufhören oder noch eine oder noch eine halbe Tour spielen will. Vereiniget sich die Gesellschaft noch weiter fortzuspielen, dann wird zu einer neuen Königswahl geschritten, und das Spiel nimmt gleichsam von Neuem seinen Anfang.

Die Farbe, welche gleich im ersten Spiele von dem Könige zu Trumpf gewählt wird, heißt Couleur favorite, und bleibt es, so lange die Tour dauert. Sie hat keinen andern Vorzug, als daß das Spiel, wenn sie zu Trumpf gewählt ist, noch einmal so hoch bezahlt wird, als in den übrigen drei Farben. Das erste Spiel, durch welches die Couleur bestimmt wird, gilt aber blos einfach, erst die Folgenden in derselben Farbe werden doppelt bezahlt.

Die Blätter folgen in allen vier Farben in ihrer natürlichen Ordnung auf einander, d. h. das Daus ist das höchste und die Sieben das niedrigste Blatt. Der Nennwerth der Blätter ist der gewöhnliche und da es in diesem Spiele die mehrsten Augen gilt, so spielt man um Stiche nur insofern als sie mehr oder weniger Augen oder Points enthalten.

Man nennt dieses Spiel wahrscheinlich deswegen Einwerfen, weil man stets darauf bedacht sein muß, seinem Gehülfen so viel Augen als möglich zuzugeben, um das Spiel gewinnen zu helfen. An einigen Orten wird es auch Zählspiel genannt, wahrscheinlich weil die fünf höchsten Blät-

ter in jeder Farbe nach ihrem Werthe oder Einheiten gezählt werden, und es daher nicht sowohl auf viele Stiche, als vielmehr auf zählende Blätter ankömmt.

Die Neune, Achte und Sieben dienen gleichsam nur zur Ausfüllung; denn sie zählen nicht, ob sie gleich in Trumpf einen Vorzug vor den übrigen drei Farben haben, da der geringste Trumpf selbst das höchste Blatt, außer Trumpf bezwingt.

Die Farbe, welche ausgespielt ist, muß man mit gleicher Farbe bedienen. Ist man in der geforderten Farbe Renonce, so kann man ein Blatt von einer andern Farbe zugeben. Ist die geforderte Farbe außer Trumpf, so kann man im Fall der Renonce mit Trumpf nehmen, aber man ist nicht durchaus dazu genöthigt. —

Weil nun das Gewinnen des Spiels auf dem Werth und nicht auf die Mehrheit der Stiche beruhet, so ist es nicht genug, daß man sticht, weil man kann, sondern man muß auch sehen, ob es der Mühe werth ist, einen Stich an sich zu nehmen, ehe man einen Trumpf verschleudert; denn ein Stich ohne Augen, gleicht einer tauben Nuß. Sie vermehrt zwar die Zahl, aber sie hat keinen Werth. Es giebt überhaupt nur drei Fälle, wo es die Klugheit erfordert seine Gegner abzustechen.

a) Wenn der Stich viele zählbare Blätter hat.

b) Wenn man so gute Blätter hat, daß man am Stich zu kommen wünscht, um seinen Vortheil dadurch zu vermehren.

c) Wenn man so schlechte Blätter hat, daß man Gefahr läuft, wenn man diesen vorbei läßt, keinen Stich zu bekommen.

In diesen drei Fällen darf man keine Gelegenheit vorbei gehen lassen, seine Gegner zu überstechen.

Wer gut **Einwerfen** spielen lernen will, muß folgende Regeln immer vor Augen haben.

1) Er muß auf die Farbe genau Acht haben, in welcher er die meiste Stärke hat, oder wo er sich die meisten Vortheile verschaffen kann; denn ein einziges, oft sogar ein ganz unbedeutendes Blatt entscheidet nicht selten das ganze Spiel.

2) Er muß nicht blos Acht geben **wie viel** Trümpfe schon weg sind, sondern er muß auch genau wissen, **welche** Trümpfe noch zurück sind, um sich auf alle Fälle gegen seine Gegner sicher zu setzen.

3) Er muß sich hauptsächlich des Zählens befleißigen und sein Spiel darnach einzurichten suchen, denn zwei und drei Augen, entscheiden oft das ganze Spiel. Ja es ist für den Gehülfen besser gut zählen und schlecht spielen, als gut spielen und nicht zählen. Wer daher diese Regel nicht genau beobachtet, der schadet sich und seinem Gehülfen.

Das Zählen oder die Berechnung des Spiels ist folgende. Das Ganze enthält 120 Augen (Points) oder Einheiten, als:

Ein Daus zählet	11	Einheiten
Ein König —	4	—
Ein Ober —	3	—
Ein Unter —	2	—
Eine Zehne —	10	—
Summa	30	Einheiten.

Nun sind aber im ganzen Spiel vier Däuser folglich zusammen 120 Einheiten. Theilet man diese in zwei Theile, so kommen auf jeden 60 Einheiten. Wer nun Ein Auge über 60 zählt, der hat das Spiel einfach gewonnen, wer 90 Augen und drüber zählet, bekömmt den doppelten Werth

des Spiels, und machen die Gegner gar keinen Stich, so müssen sie den dreifachen Werth des Spiels erlegen. Wenn man zwar wohl einen Stich, aber einen solchen hat, welcher kein zählbares Blatt enthält, so hat man dennoch das Spiel dreifach verlohren. Sobald die gewinnende Parthei alle 120 Augen in ihren Stichen zählt, so hat sie auch das Spiel dreifach gewonnen. — In Couleur wird alles doppelt bezahlt, was man in den drei andern Farben nur einfach gewinnt. Wenn man mit Marken spielt, so bezahlt man

	außer Couleur	in Couleur
für ein einfaches Spiel	1 Marke,	2 Marken
für ein doppeltes Spiel	2 —	4 —
für ein dreifaches Spiel	3 —	6 —

Man hat auch bei diesem Spiele ganz eigne Benennungen, z. B. ein Spiel einfach gewonnen heißt ein Lump; — doppelt ein Matsch; und dreifach eine Bombe.

Einige kurzweilige Obſervanzen.

Diese gehören zwar nicht nothwendig zum Spiel, weil sie aber die Unterhaltung befördern und ein-

mal eingeführt sind, so darf man sie auch Anfängern nicht verschweigen.

1) Wenn der König die Karte giebt, so muß er jedesmal mit Kreide einen Strich auf den Tisch machen, und zwar so, daß jeder Mitspieler ihn deutlich sehen kann. Unterläßt er dieses, so wird er zwar nicht daran erinnert, allein die Vorhand spielet nicht aus, und wenn dieses ja geschiehet, so giebt der Zweite oder Dritte nicht zu, sondern derjenige, welcher am meisten zum Scherzen aufgelegt ist, fängt an einen Schwank zu erzählen, präsentiret Tabak, oder man verhält sich so still und ruhig, als ob gar nicht mehr gespielt werden sollte. Diese Unterbrechung des Spiels dauert so lange, bis der König sein Versehen gewahr wird, und es verbessert. Viele werden dieses zwar für läppisch halten, allein Männer, welche nicht spielen, um zu gewinnen, sondern um sich von ihren bisweilen beschwerlichen Tagsgeschäften zu erholen, finden ihre Rechnung sehr gut dabei, denn dadurch wird die ganze Gesellschaft aufgeheitert, und man geht am Ende mit Frohsinn und guter Laune auseinander.

2) Wenn ein Spiel zu Ende ist, und Einer bezahlt nicht, was er zu bezahlen schuldig ist, so

fordert ihm der Gewinner zwar nichts ab, allein er besiehet auch seine Blätter nicht, bis er das Seinige hat. Siehet endlich der Verliehrer seinen Irrthum ein, und bezahlt das noch Fehlende, dann setzet ihn der Gewinner über seine Knickerei zur Rede, und macht ihm allerlei Vorwürfe, wobei er von seinem Gehülfen treulich unterstützt wird. Daraus entstehet aber oft ein solcher Lärm, daß anwesende Fremde, welche das Spiel nicht kennen, und es niemals haben spielen sehen, angst und bange werden muß.

3) Wenn eine Bombe gemacht wird: so müssen die beiden Gewinner den Verliehrern ihre Gesundheit trinken, und letztere müssen Bescheid thun. Besteht nun die Gesellschaft aus größtentheils Bekannten, dann giebt das gemeiniglich einen allgemeinen Jubel; denn nun wird auch anderer Anwesenden ihre Gesundheit getrunken, und diese stimmen dann gewöhnlich mit in die Fröhlichkeit der Gewinner auf Kosten der Verliehrer ein. Hieraus erhellet, daß man nicht milz- und gallsüchtig sein darf, wenn man sich in dieses Spiel einlassen will; denn Lust und Fröhlichkeit behaupten hier die Oberhand.

4) Weil das Einwerfen mehr ein Spiel zur

Erholung als zum Gewinnen ist, so pflegt man es auch gewöhnlich um einen ganz geringen Preis zu spielen. Daher kömmt es, daß man gemeiniglich nicht viel Geld herausnimmt. Tritt aber nun der Fall ein, daß Einer seine erste Anlage verspielt hat, und er muß zum zweitenmal Geld herauslangen, dann kann er sich auch gefaßt machen, nicht nur von den Mitspielenden, sondern auch von den Umstehenden (es versteht sich, daß es lauter Bekannte sind; denn bei Fremden würde es wider den Wohlstand sein) mit allerlei Scherz- und Spottreden heimgesucht zu werden; z. B. sobald er in die Tasche greift, fangen die Andern an zu singen:

Grabe spät dein Grabe,
Bring' nur deine Gabe,
Bringe Gröschchen her.
Laß sie dich nicht dauern;
Sieh nur, wie wir lauern
Schon darauf. Gieb her!
Gieb her! Gieb her!

Hat er nun Geld herausgelangt, dann singet die Gesellschaft weiter:

Dir wird wohl recht bange,
Denn du zählst sehr lange

Und hast keine Ruh
Doch hier hilft kein Klagen
Keine Angst, kein Zagen
Zähl nur immer zu.
Zähl zu! zähl zu!

Ist nun der Geäffte selbst ein Mann von froher Laune, so sucht er die Gesellschaft durch ein angenommenes ängstliches Benehmen noch mehr aufzuheitern, indem er singt:

Ihr wollt ein Opfer haben,
An meinem Geld euch laben —
Nehmts hin in eure Rachen,
Wer weiß, wer noch wird lachen!

Ist dieses vorbei dann singen alle vier Spieler, und nicht selten auch die um den Tisch herumstehenden Bekannten zum Beschluß:

Vergnügen Lust und Freude,
Sei unser Wahlspruch heute.
Er soll es auch sein morgen
Weg Traurigkeit! weg Sorgen!

Anm. Diese jetzt beschriebenen Tändeleien gehören zwar nicht wesentlich zum Einwerfespiel, allein wir mußten sie doch berühren, weil sie an manchen Orten üblich sind. Wo nicht gesungen wird, da be-

gnügt man sich blos mit scherzhaften Reden, oder man läßt auch diese weg, wenn nicht alle froher Laune sind, oder ein Fremder mit von der Gesellschaft ist.

Einige Regeln beim Einwerfen.

1) Wenn man am Ausspielen ist, und man hat das Trumpf Daus und den König, oder drei andere geringe Trümpfe, so muß man Trumpf fordern, um den Gegnern ihre Stärke zu benehmen, besonders wenn man gute Blätter in den übrigen Farben hat. Hat man aber Daus und Ober, oder Daus, Unter und noch einen kleinen Trumpf, dann wäre es Thorheit, wenn man fordern wollte, denn man würde dadurch seine ganze Stärke weggeben und Gefahr laufen, außer dem Dause weiter keinen Stich zu machen. Das Trumpfspielen ist gut, wenn man ganz gute oder ganz schlechte Blätter in der Hand hat, bei einem zweifelhaften Spiele hingegen ist es schädlich.

2) Wenn man in einer oder zwei Farben Renonce ist, so darf man schlechterdings nicht Trumpf fordern; denn man würde sich schwächen, und sich selbst die Möglichkeit rauben, ein Renonce Daus zu stechen.

3) Man verheimliche seinem Gehülfen kein Daus, wenn man am Ausspielen ist, damit dieser nicht in Verlegenheit gesetzt wird, wenn er zählbare Blätter hat.

4) Hat man kein Daus, und auch keine hohen Trümpfe, so spiele man ein einzelnes Blatt von einer Farbe an; denn kömmt der Gehülfe dadurch ans Spiel, so wird er vor allen Dingen erst seine Däuser mitnehmen, oder, wenn er keine hat, dieselbe Farbe gewiß wieder nachspielen, und man kann sehr oft mit einem ganz unbedeutenden Trumpf einen sehr ansehnlichen Stich machen.

5) Man vermeide soviel als möglich, einen besetzten König anzuspielen, denn oft kommt man dadurch sogar in Gefahr eine Bombe bezahlen zu müssen.

6) Spielet ein Anderer ein unbedeutendes Blatt an, in dessen Farbe man den König nur einmal besetzt hat, so setze man niemals den König auf, weil der Gehülfe als vierter Mann das Daus eben so gut haben kann, als der zweite Gegner, der König alsdann ohne Noth verlohren gienge, und den Gegnern dadurch Freiblätter gemacht würden. Wird aber

7) mit einem kleinen Trumpf gefordert, und man hat den König nur einmal besetzt, dann thut man wohl, wenn man ihn aufsetzt; denn 1) ist es sehr oft der Fall, daß der Ausspieler das Daus selbst hat, und den König auf diese Weise zu fangen sucht, und 2) schonet man dadurch die Stärke seines Gehülfen, er mag nun das Daus oder andere geringe Trümpfe haben.

8) Spielet der Gehülfe ein unbedeutendes Blatt aus, und man hat den König, so muß man solchen aufsetzen, weil der Fall eben so gut seyn kann, daß er sich in der angespielten Farbe ein Freiblatt zu machen sucht, als es öfters der Fall ist, daß er sich renonciren will. Bisweilen hat auch der Gehülfe das Daus selbst in Händen, und sucht durch das Anspielen eines unbedeutenden Blattes ein Zeichen zu geben, daß er gute Blätter in Händen hat, und ein großes Spiel zu machen gedenkt.

9) Hat man ein gutes Däuserspiel, so ist es nothwendig, daß man Trumpf fordere, damit die Gegner in Trümpfen geschwächt werden, und alsdann die Däuser nicht abstechen können.

10) Fordert der Gehülfe Trumpf, und man kömmt ans Spiel, so muß man erst seine Däuser mitnehmen, und wenn man keine Freiblätter mehr hat, so muß man wieder Trumpf nachfordern, und es Jenem überlassen, was er weiter zu thun vermag.

11) Fordert der Gehülfe mit einem großen Trumpf, und man kann nicht bedienen, so muß man von derjenigen Farbe, davon man das Daus hat, ein unbedeutendes Blatt zuwerfen. Dadurch giebt man seinem Gehülfen zu erkennen, daß man das Daus von der abgeworfenen Farbe habe. Hat man aber weder ein Daus noch Trumpf, so muß man seinem Gehülfen alle zählbaren Blätter zugeben, die man in der Hand hat. Dadurch giebt man zu erkennen, daß man ihm in nichts beistehen kann.

12) Spielt der Gehülfe eine Farbe an, worin man Daus und Ober hat, so kann man, wenn man besonders in den andern Farben viele Stärke hat, ganz füglich mit dem Ober einstechen, weil der Gegner zur Rechten eben so gut den König haben kann, als der Gegner zur Linken. Dieses nennt man einen Schnurschlag oder Postmeister machen. Gelingt ein solches Wagestück, so bahnt

7) mit einem kleinen Trumpf gefordert, und man hat den König nur einmal besetzt, dann thut man wohl, wenn man ihn aufsetzt; denn 1) ist es sehr oft der Fall, daß der Ausspieler das Daus selbst hat, und den König auf diese Weise zu fangen sucht, und 2) schonet man dadurch die Stärke seines Gehülfen, er mag nun das Daus oder andere geringe Trümpfe haben.

8) Spielet der Gehülfe ein unbedeutendes Blatt aus, und man hat den König, so muß man solchen aufsetzen, weil der Fall eben so gut seyn kann, daß er sich in der angespielten Farbe ein Freiblatt zu machen sucht, als es öfters der Fall ist, daß er sich renonciren will. Bisweilen hat auch der Gehülfe das Daus selbst in Händen, und sucht durch das Anspielen eines unbedeutenden Blattes ein Zeichen zu geben, daß er gute Blätter in Händen hat, und ein großes Spiel zu machen gedenkt.

9) Hat man ein gutes Däuserspiel, so ist es nothwendig, daß man Trumpf fordere, damit die Gegner in Trümpfen geschwächt werden, und also dann die Däuser nicht abstechen können.

10) Fordert der Gehülfe Trumpf, und man

kömmt ans Spiel, so muß man erst seine Däuser mitnehmen, und wenn man keine Freiblätter mehr hat, so muß man wieder Trumpf nachfordern, und es Jenem überlassen, was er weiter zu thun vermag.

11) Fordert der Gehülfe mit einem großen Trumpf, und man kann nicht bedienen, so muß man von derjenigen Farbe, davon man das Daus hat, ein unbedeutendes Blatt zuwerfen. Dadurch giebt man seinem Gehülfen zu erkennen, daß man das Daus von der abgeworfenen Farbe habe. Hat man aber weder ein Daus noch Trumpf, so muß man seinem Gehülfen alle zählbaren Blätter zugeben, die man in der Hand hat. Dadurch giebt man zu erkennen, daß man ihm in nichts beistehen kann.

12) Spielt der Gehülfe eine Farbe an, worin man Daus und Ober hat, so kann man, wenn man besonders in den andern Farben viele Stärke hat, ganz füglich mit dem Ober einstechen, weil der Gegner zur Rechten eben so gut den König haben kann, als der Gegner zur Linken. Dieses nennt man einen Schnurschlag oder Postmeister machen. Gelingt ein solches Wagestück, so bahnt

suchen, daß es ihnen schwer wird, einen zu bekommen. Kann man dieses aber nicht vermeiden, so muß man sie wenigstens matsch zu machen suchen. Ist auch dieses nicht möglich, dann muß man auf das einfache Gewinnen bedacht sein.

19) Man spiele nie die Farbe nach, welche die Gegner angespielt haben, sondern man gehe, wenn man selbst keine gewissen Stiche in der Hand hat, sogleich zu einer neuen über; denn man kann sicher darauf rechnen, daß der Gegner entweder viele Stärke in der angespielten Farbe habe, oder zu stechen wünsche.

20) Hat der Gehülfe die angespielte Farbe nicht, so muß man solche sogleich wieder nachspielen, wenn man weiter keine Freiblätter hat; denn dadurch verschaft man seinem Freunde oft Gelegenheit, mit einem unbedeutenden Trumpfe einen sehr ansehnlichen Stich zu machen.

21) Wirft der Gehülfe ein ganz niedriges Blatt zu, so giebt er dadurch zu erkennen, daß er die Farbe entweder gar nicht mehr oder noch viele Stärke darin habe. Hat man nun weiter keine Hauptblätter zu spielen, so ist es der Klugheit gemäß, dieselbe Farbe sogleich wieder nachzuspielen;

denn der Gehülfe kann auf diese Weise entweder einen Trumpf mit Nutzen anbringen, oder die Gegner zum überstechen zwingen.

22) Je stärker man in den Farben besetzt ist, desto nothwendiger ist es, Trumpf zu fordern, damit man sich nicht der Gefahr aussetze, am Ende um seine guten Blätter zu kommen.

23) Hat man die höchsten Trümpfe, wie sie in der Ordnung auf einander folgen; so muß man mit dem Dause anfordern, um seinen Gehülfen nicht in Verlegenheit zu setzen; denn hat dieser keinen Trumpf, so kann er sich entweder markiren oder eine Zehne anbringen.

24) Hat man nicht solche Trümpfe, daß man die Gegner übersehen kann, so muß man seine Däuser und andere Freiblätter spielen, wenn sie auch von den Gegnern abgestochen werden sollten. Man zeigt dadurch seinem Gehülfen an, was er zu hoffen hat, und dieser wird sich alsdann danach zu richten suchen.

25) Hat man mehrere Trümpfe, aber das Daus nicht, so fordere man mit den niedrigsten an; denn oft ist das Daus und der König nicht besetzt, und

man erhält dann vor den übrigen Mitspielern ein großes übergewicht.

26) Hat man so gute Blätter, daß man auf eine Bombe Rechnung machen kann: so muß man vor allen Dingen den Gegnern ihre Trümpfe abfordern, und dabei genau auf die Farbe Acht haben, in welcher sich der Gehülfe markiret. Hat man nun von den Gegnern nichts mehr zu fürchten, so spiele man die Farbe an, in welcher sich der Gehülfe zuerst gezeigt hat, um diesen ans Spiel zu lassen, und zu sehen was er vermag.

27) Hat der Gehülfe zum erstenmal eine Zehne zugeworfen, so hat er damit anzeigen wollen, daß er kein Daus habe, oder wenigstens nicht wünsche, daß die Farbe von der abgeworfenen Zehne gespielt werde; denn eine Zehne markirt durchaus nicht.

Gesetze und Strafen beim Einwerfespiel.

1) Wenn Einer ausspielet, ohne daß die Reihe an ihm ist, so muß er nicht nur sein Blatt wieder zurücknehmen, sondern sein Gehülfe darf auch

nun die angespielte Farbe nicht spielen, wenn er gleich das Daus haben und am Ausspielen sein sollte.

2) Verleugnet Einer Farbe oder Trumpf, es sei nun aus Versehen oder mit Vorsatz, so muß er, wenn die Gegenspieler es bemerken, das ganze Spiel bezahlen, sobald der Strich umgewendet und aus der Hand gelegt worden ist. Wird er aber sein Versehen noch gewahr, ehe der Stich umgewendet wird: so kann er sein Blatt wieder zurücknehmen, und hat keine Strafe zu geben.

3) Wenn Einer seinem Gehülfen durch Zeichen, oder wohl gar durch Worte zu verstehen geben wollte, was er ausspielen soll, so können die Andern ohne Umstände ihre Blätter weglegen, und verlangen, daß von neuem die Karte gegeben werde. Geschieht es mitten im Spiele, so muß der Schwätzer oder Zeichengeber das Spiel bezahlen, wenn es auch aller Wahrscheinlichkeit nach die Gegner verliehren würden.

4) Die Blätter dürfen nicht unter einander geworfen werden, sondern Jeder muß sein Blatt nach der Reihe zugeben, und ein jeder Stich muß vor sich weggenommen, nicht aber Einer auf den

Andern gespielt werden, damit man sehen kann, was ausgespielt oder zugegeben worden ist. Das Fragen: wer hat ausgespielt? Wem gehört der Stich? u. s. w. ist schlechterdings nicht erlaubt.

5) Wenn während des Kartengebens ein Blatt umgeworfen wird, oder es liegt eins verkehrt, so wird von Neuem gegeben. Wirft aber ein Mitspielender seine eigenen Blätter um, so gehet das Spiel ungehindert fort, wenn es auch dem Unvorsichtigen zum Nachtheil gereichen sollte.

6) Wenn die Vorhand ausspielet, und der Letzte giebt zu, ehe die Reihe an ihm ist, so darf dessen Freund, oder der, welchem sein in der Hinterhand sitzender Gehülfe vorgegriffen hat, den Stich weder mit einem höhern Blatte von derselben Farbe übernehmen, noch mit Trumpf stechen, wenn er gleich die Farbe nicht haben sollte.

7) Beim Kartengeben müssen die Blätter liegen bleiben, bis Jeder seine volle Zahl hat, damit der Geber keine Entschuldigung hat, wenn er die Karte vergiebt, und zur Strafe gezogen werden kann. Wer die Karte vergeben hat, muß an die Beiden von der Gegenparthei, Jedem ein einfaches Spiel zur Strafe bezahlen und noch einmal geben.

8) Wirft Einer seine Blätter weg, in der Meinung, er habe das Spiel verlohren, so muß sein Gehülfe sich zwar auch ergeben, allein, sobald die Gegner das Spiel noch nicht wirklich gewonnen haben, so muß der Voreilige das ganze Spiel bezahlen, wenn gleich zu erweisen sein sollte, daß das Spiel nicht zu gewinnen war.

9) Wenn mit zwei Karten gespielt wird, da muß der, welcher dem Geber gegenüber sitzt, während dieser die Karte vertheilt, die zweite Karte mischen, und sie dann seinem Nachbar zur Rechten vorlegen. Dieser hebt ab und legt den abgehobenen Theil umgewendet hin, so daß mithin das abgehobene untere Blatt offen liegt. Die Farbe des offen liegenden Blattes ist im gegenwärtigen Spiele Trumpf. — Hie und da, dieses ist aber eine Willkühr und im Grunde wider die Regel, läßt der Prämelirende, seinem Nachbar Links, also die Hinterhand, durch das Abheben, den Trumpf zu dem gegenwärtigen Spiele, wählen, und legt dann erst die abgehobene Karte seinem Nachbar Rechts, der Vorhand, zum künftigen Geben vor.

Anm. Mit zwei Karten zu spielen ist nicht nur in jeder Hinsicht bequemer, als wenn man sich

mit Einer Karte behilft, aber es hat noch einen besondern Nutzen, wenn man mit Männern spielt, auf deren Rechtschaffenheit man keine Häuser bauen kann; denn auf diese Weise wird ihnen alle Gelegenheit benommen, unerlaubten Gebrauch von ihrer Fingerfertigkeit zu machen.

10) Wer die Karte gegeben hat, muß den aufgewählten Trumpf so lange auf den Tisch liegen lassen, bis die Reihe zu spielen an ihn kömmt. Hat er aber einmal den Wahltrumpf unter seine übrigen Blätter gesteckt, dann braucht er nicht mehr Rede zu stehen, welches Blatt gewählt gewesen ist. Fragt man ihn aber: welche Farbe zum Trumpf gewählt worden ist? dann muß er die Wahrheit sagen, und darf keine falsche angeben.

V.

Das Funfzehnern.

Man nennt dieses Spiel Funfzehnern, theils weil in jeder Farbe nur 15 Augen gezählt werden, theils weil sich auch, sowohl Gewinn als Verlust nach der Zahl 15 richtet.

Es wird unter vier Personen gespielt, um die Plätze wird selten gewählt, wohl aber ums Kartengeben, weil Jeder gerne die Vorhand haben will. Die Vorhand hat der, welcher dem Kartengeber zur linken Hand sitzt und links herum geht auch dieses Spiel. Man spielt es mit einer vollen Karte von 32 Blättern, und jeder Mitspielende bekömmt acht Blätter.

Die Ordnung der Blätter ist die gewöhnliche, und eine Trumpffarbe findet nicht statt. Die ausgespielte Farbe muß bedient werden, und man kann nur im Fall der Renonce eine anderes Farbenblatt zu werfen. Im Zählen der Blätter weichet dieses Spiel von allen bekannten deutschen Spielen ab; denn hier zählet das Daus 5, der König 4, der Ober 3, der Unter 2 und die Zehne 1 Auge oder Point, welche zusammen 15 Points betragen.

Da in diesem Spiele gar keine Gemeinschaft statt findet, sondern Jeder auf seine eigene Rechnung spielet; so sollte auch billig Jedem erlaubt sein, seinen Vortheil nach Möglichkeit zu verfolgen; allein gleichwohl findet hier gerade das Gegentheil statt, denn kein Spiel leget so vielen Zwang auf, als dieses, weil man niemals spielen kann, wie man will, sondern nach strengen Vorschriften spielen muß.

Der Gewinn oder Verlust beruhet darauf, daß man in seinen Stichen wenigstens 15 Augen zählen muß. Zählt man weniger, so muß man so viele Marken bezahlen, als Augen an der Zahl 15 fehlen. Hat man grade 15 Augen in den Stichen, so hat man weder gewonnen noch verlohren. Zählt man aber über 15, so bekommt man so viele Marken bezahlt, als man Augen über 15 zählet.

Um nun etwas zu gewinnen oder doch Verlust abzuwenden, kann man in jedem andern Spiele blos die Klugheit zu Rathe ziehen, hier muß man aber zuerst auf folgende Regeln Rücksicht nehmen.

1. Wenn man durch das Ausspielen eines Andern ans Spiel kömmt, so kann man zwar wohl seine Freiblätter mitnehmen, allein wenn man deren keine mehr hat, so muß man dieselbe Farbe

wieder nachbringen, in welcher man ans Spiel gekommen ist. Nur auf den Fall, daß man kein Blatt von dieser Farbe weiter hat, so kann man nach eigenem Gefallen eine andere Farbe ausspielen.

2. Kann nun derjenige, welcher ans Spiel gekommen, dieselbe Farbe nicht wieder nachbringen, und er spielt eine andere Farbe; so ist zwar der Dritte, welcher dadurch ans Spiel kommt, genöthigt, nachdem er seine Freiblätter gespielt hat, die Farbe, in welcher er, durch das Ausspielen des Zweiten, ans Spiel gekommen ist, nachzuspielen; allein, wenn sichs trift, daß er davon kein Blatt weiter hat, so muß er die Farbe des Ersten spielen. —

Es ist wahr, diese Vorschrift hat etwas drükkendes, und man wird dadurch so sehr beschränkt, daß man den Vortheil, welchen in der Hand habende gute Blätter darbieten, nicht verfolgen kann, und dagegen für das Interesse eines Andern zu arbeiten sich genöthigt sieht; ein Umstand, welcher nicht geeignet ist das Vergnügen zu befördern. Man hat daher in mehreren Gesellschaften für gut gefunden, diese Vorschrift dahin einzuschränken:

„Man ist zwar verpflichtet, die Farbe, in wel„cher man ans Spiel gekommen, nachdem man

„seine Freiblätter gespielt hat, nachzubringen un
„man kann nur dann nach Belieben eine ande
„Farbe spielen, wenn man jene Farbe nicht meh
„hat. Der Dritte aber, welcher dadurch an de
„Stich kommt, hat zwar, nachdem er seine Fre
„karten mitgenommen hat, dieselbe Verpflichtun
„gegen den, welcher ihn ans Spiel gelassen, wen
„er aber diese Farbe nicht hat, so kann er eben
„falls nach seinem Gutdünken spielen, und ist nic
„genöthigt die Farbe zu bringen, in welcher de
„Erste den Zweiten ans Spiel gelassen.“

Diejenigen, welche der Regel das Wort red
sagen: es geht Einen, wie den Andern; allein die
ses dienet doch nicht völlig zur Beruhigung, wen
man sich in den Fall befindet, sich für Andere au
opfern zu müssen. Genug, man wird wohlth
diesen Fall reiflich zu überlegen, und zu Anfa
des Spiels genau zu verabreden, ob man stren
nach der Regel spielen, oder nach dem Beisp
mehrerer guter Spieler, die gedachte Ausnahme
Rücksicht des Dritten gestatten wolle.

3. Wenn man in einer Farbe König und Ob
hat, so heißt dieses ein Zwang. Wenn man
den Ober ausspielt und dabei meldet, daß es

Zwang sei, so muß derjenige, welcher das Daus hat, mit demselben überstechen, wenn er gleich mit einem unbedeutenden Blatte weichen könnte und größern Vortheil dabei haben würde, wenn er das Daus noch zurückhielte. Wird aber beim Ausspielen des Obers nicht ausdrücklich gemeldet, daß der Zwang eintritt, so ist man nicht verbunden mit dem Dause zu erscheinen. Ist der Ober nicht ausgespielt, sondern nur ein geringeres Blatt damit übernommen worden, so findet der Zwang nicht statt, und man ist nicht genöthigt den Stich mit dem Dause zu nehmen, wenn man es nicht für vortheilhaft hält.

Auch diesen Zwang hat man in verschiedenen Gesellschaften aufgehoben, und es hängt von denen, welche sich zu einer Parthie Funfzehnern vereinigen, ab, ob sie die Regel beibehalten, oder den Zwang nach dem Beispiele Anderer gleichfalls aufheben wollen.

Aus diesen drei Regeln, nach denen sich das ganze Spiel richtet, erhellet deutlich genug, von welcher Wichtigkeit die Vorhand ist; nämlich das Recht zu Anfang des Spiels zuerst auszuspielen. Denn wenn die Vorhand auch keine Däuser hat,

wohl aber gute Sequenz- oder Folgekarten, so
kann man damit mehr gewinnen, als ein Nach-
sitzender mit vielen Däusern und Königen, wei
derjenige, welcher durch das Ausspielen der Vor-
hand ans Spiel kommt, sobald er seine Freiblätte
mitgenommen hat, die vorgespielte Farbe wieder
nachbringen muß, wodurch denn der erste Ausspie-
ler wieder ans Spiel kommt und den besten Ge-
brauch von seinen Folgekarten machen kann. Se-
quenz- oder Folgekarten, sind mehrere Blätter von
Einer Farbe in ununterbrochener Folge, z. B. Kö-
nig, Ober, Unter, Zehne, oder Unter, Zehne, Neu-
ne, Achte, Sieben.

Wenn man zur Vorhand kein Daus, oder
sonst eine Sequenzkarte hat, so muß man diejenige
Farbe anspielen, in welcher man die meisten Blät-
ter hat, und zwar jedesmal das Niedrigste. Da-
durch zwingt man oft die höhern Blätter, daß sie
kommen müssen, und man macht dann nicht selten
mit unbedeutenden Blättern sehr ansehnliche oder
zählbare Stiche.

Wenn man zur Vorhand ein Daus und noch
zwei oder drei Blätter von der Farbe dabei hat,
so spiele man das niedrigste Blatt davon aus, und

lasse sich dieselbe Farbe wieder nachspielen, denn nun kann man von allen vorhandenen Blättern einen vortheilhaften Gebrauch machen, welche aber alle verlohren gingen, wenn man das Daus zuerst ausspielen wollte. Zuweilen tritt zwar auch der Fall ein, daß die Farbe nicht wieder nachgespielt werden kann, und das Daus verlohren geht, doch die Fälle sind nicht zu häufig, und oft bekömmt das Spiel eine so sonderbare Wendung, daß man am Ende noch einen sehr guten Stich mit seinem Dause macht.

Hat man mehr als drei Blätter, oder Ober, Unter und noch ein Blatt bei einem Dause, so spiele man das Daus an, denn bei so vielen Blättern kann der König leicht unbesetzt sein, und man würde dann Gefahr laufen keinen Stich zu machen, indem die Farbe nicht nachgebracht werden kann.

Hat man zur Vorhand ein stark besetztes Daus und noch ein anderes dabei, so spiele man von dem Ersten das niedrigste Blatt an; denn wenn auch die Farbe nicht wieder nachgespielt werden kann, so ist es doch wahrscheinlich, daß man mit dem andern Dause wieder ans Spiel kömmt, und alsdann kann man mit desto größerm Nutzen die erste Farbe wieder spielen.

Wenn man am Spiele ist, und auf starke Farbekarten viele Stiche macht; so muß man genau Acht geben, wer die meisten Augen zuwirft, und Diesen muß man, sobald man keine Freiblätter mehr zu spielen hat, ans Spiel zu bringen suchen; denn es ist billig, daß man Den wieder beizustehen und zu unterstützen suche, welcher uns Gutes erwiesen hat. Man würde aber sehr irren, wenn man die Farbe spielen wollte, welche Jener abgeworfen hat; denn eben durch das Abwerfen hat er anzeigen wollen, daß ihm an dieser Farbe nichts gelegen ist. Es ist zwar nicht Gesetz, daß man so spielen muß, allein hier findet das Sprüchwort statt: Eine Liebe ist der andern werth.

Man lasse nicht leicht die Gelegenheit einen Stich zu machen, aus der Ursache, weil derselbe nicht beträchtlich genug ist, vorbei; denn bei diesem Spiele würde es gar oft der Fall sein, daß man des größern Vortheils entbehren müßte, wenn man den kleinern verschmäht hätte.

An manchen Orten ist es gebräuchlich, daß, wenn zwei Spieler alle Stiche machen, diese beiden den ganzen Gewinnst grade unter sich theilen, ohne daß ein Jeder seine Augen auszählen und geltend machen

dürfte. So wollen wir den Fall setzen A. und B. haben gar keinen Stich und müssen jeder 15 bezahlen, C. hat in seinen Stichen 55 Augen, D. hat auch einen Stich und darin 5. — Nun sollte doch D. ebenfalls 10 bezahlen und C den ganzen Überschuß seiner Augen, nämlich 40 Marken bezahlt erhalten; allein dieser Gewohnheit zufolge bezahlt D. nichts, und theilt noch überdem mit C. die 30 Marken, welche A. und B. bezahlen, wobei C. um 25 Marken zu kurz kommt. Diese Gewohnheit ist gar nicht zu rechtfertigen, denn — um bei dem gegebenen Exempel stehen zu bleiben: wenn C auch nur 40 und D. 20 Augen hätte, so sollte dieser doch von den 30 Marken, welche A. und B. verliehren nur Fünfe bekommen; er erhält aber noch Zehne dazu, die C. rechtmäßig gewonnen hat. Was ist aber der Grund dieser ungerechten Vertheilung? Antwort: die Gewohnheit! Eine Gewohnheit ist aber kein Spielgesetz, und eine solche, welche nicht die Billigkeit auf ihrer Seite hat, darf nicht beibehalten werden. Warum soll man den wohlerworbenen Vortheil mit einem Andern theilen, da doch Niemand den Verlust tragen hilft!

Es liessen sich noch vielerlei Winke über die Vor-

theile und Nachtheile geben, welche man bei diesem Spiele erhalten oder vermeiden kann, allein wir müssen uns bei dem Allgemeinen begnügen, da der Sitz oder die Lage, darin man sich befindet, und die Wendungen, welche das Spiel oft so unerwartet bekömmt, so mannigfaltige Veränderungen veranlassen, daß es zu weit führen würde, wenn wir uns darauf einlassen wollten, Vorschriften für die besondern Fälle zu geben. Ein Jeder muß sein eigener Rathgeber sein, und über des Andern Vortheil den Seinigen nicht vergessen. Wer nicht verliehren will, der muß auf den Gang des Spiels genau Acht geben, denn Alles kömmt auf ein geschicktes Benehmen an und ein aufmerksamer Spieler bringt es nicht selten mit schlechten Karten weiter, als ein Leichtsinniger mit den beßten.

Man spielet zuweilen dieses Spiel auch in Ermangelung eines Vierten unter drei Personen, und zwar völlig nach der beschriebenen Weise. Es wird alsdann eine ganze Farbe aus einer vollen Karte genommen, so daß 24 Blätter bleiben. Das Spiel geht wie unter vier Personen und ist gar keiner Veränderung unterworfen.

VI.

Bassadewitz,

auch

Bassarawitz genannt.

Dieses ist eins der angenehmsten und unterhaltendsten Spiele, und ganz dazu geeignet, auch die finsterste Laune in Fröhlichkeit zu verwandeln, und das beste Präservativ gegen Hypochondrie und Misantropie; wer es aber des Gewinnens wegen spielen wollte, der würde die Rechnung ohne den Wirth machen.

In allen bekannten Spielen muß man auf Stiche bedacht sein, hier aber ist es gerade das Gegentheil; denn je weniger hier Einer Stiche macht, desto mehr gewinnt er, und kann er sich ganz stichlos machen, so ist sein Vortheil desto größer.

Dieses Spiel wird unter 4 Personen mit einer vollen Karte gespielt, und Jeder bekömmt 8 Blätter. Das Geben der Karten und das Spiel gehen links herum.

Es wird kein Trumpf gewählt, sondern Jeder muß die ausgespielte Farbe bedienen, so lange er solche hat.

Die Blätter folgen in gewöhnlicher Ordnung auf einander.

Es kömmt hier auch nicht auf die Stiche, sondern auf die Augen an, welche in den Stichen enthalten sind; denn je mehr Einer Augen in seinen Stichen zählt, desto weniger gewinnt er, und wer die meisten zählt, bekömmt gar nichts.

Mit dem Zählen der Augen verfährt man hier gerade so, wie beim Einwerfen; das Daus zählt 11, der König 4, der Ober 3, der Unter 2 und die Zehne 10 Points, die Neune, Achte und Sieben zählen nicht.

Es spielen hier nicht zwei und zwei mit einander, sondern Jeder beabsichtiget blos seinen Vortheil.

Man wählet bei diesem Spiele selten um die Plätze, wohl aber ums Kartengeben, weil der Kartengeber 12 Points oder Marken erlegen muß, welche zu Ende des Spiels in 3 Theile vertheilt werden, nämlich ein Theil zu 5, ein anderer zu 4 und der dritte zu 3 Marken. Wer nun gar keinen

Stich machet, oder die wenigsten Augen in seinen Stichen zählet, der bekömmt 5 Marken; wer nach diesem die wenigsten Augen zählet, erhält 4 Marken, und wer von den beiden übrigen die wenigsten Augen zählet, 3 Marken. Derjenige, welcher die meisten Augen zählet, gehet leer aus. Haben Mehrere gleiche Augen in ihren Stichen, so geht es nach der Vorhand, und der Nachsitzende bekommt die wenigsten. Hat der Letzte mit dem, welcher Anspruch auf 3 Marken hat, gleiche Augen, so bekommt sie dieser, und der Letzte geht leer aus. Ob und wieviel der Kartengeber von den 12 Marken, welche er bezahlen muß, selbst erhält, das kommt natürlich auf sein Spiel an.

Macht Einer alle Stiche, so bekommt er von Jedem 4 Marken. Da nun auf diese Weise der Kartengeber die 12 Marken, um welche gespielt wird, zu bezahlen entübrigt worden ist, so muß er noch einmal geben, und zwar, wenn ein ähnlicher Fall abermals eintritt, wiederum und so oft, bis die 12 Marken wirklich ausgespielt sind.

Macht Einer aber nicht alle, aber doch soviel Stiche, daß er 100 Augen hat, so muß dieser Jedem 4 Marken bezahlen, und der Kar-

tengeber muß auch noch einmal Geben, wie in dem vorigen Falle.

Es werden jedesmal 2 Blätter gegeben, und wenn Jeder deren 8 hat, so spielet des Gebers Nachbar zur Linken aus, und die Andern geben zu, wie sie in der Ordnung auf einander folgen.

Um zu wissen, wer und wieviel Mal Einer 100 Augen bekommen, oder alle Stiche gemacht hat, so schreibt man die Anfangsbuchstaben der Spielenden auf den Tisch. Wer nun 100 Augen bekömmt, dessen Buchstabe bekömmt einen Balken (—), und wer alle Stiche macht, eine Null (0). Diese Bezeichnung dienet zwar eigentlich zu gar nichts, da sie aber einmal gebräuchlich ist, so darf ich sie auch nicht mit Stillschweigen übergehen.

Wenn Einer 100 Augen bekömmt, und die Gesellschaft ist zum Scherzen gestimmt und froher Laune, so wird Dieser von den übrigen nicht nur mit allerlei kurzweiligen Reden überhäuft, sondern man pflegt auch folgenden Vers zu singen:

Verdammt ist das Bassadawitz,
Wer's nicht recht kann spielen,
Ach seht die losen Vögel an,
Wie sie auf ihn zielen.

Hundert hat man ihm gemacht
Und dazu derb ausgelacht,
Sind daß nicht lose Vögel!

Wenn Einer alle Stiche macht, dann wird folgender Vers gesungen:

Bassadewitz ein schönes Spiel,
Wer acht Stich kann machen,
Doch wer hundert Augen kriegt,
Den thut man auslachen.
Neun und neunzig geht wohl an —
Doch Niemand will hundert ha'n;
Dieweil es kostet Groschen.*)

Dergleichen Vorfälle tragen außerordentlich viel zur allgemeinen Fröhlichkeit bei; denn nicht nur die Spielenden ergötzen sich dabei, sondern auch die Umstehenden nehmen oft Antheil daran, und machen die Fröhlichkeit allgemein.

Einige Bemerkungen für Anfänger.

Da es hier vorzüglich darauf ankömmt sich stichlos zu machen, oder doch so wenig Augen zu

*) Hier kann man die Summe angeben, um welche gespielt wird.

bekommen als möglich ist, so muß man seine ganze Aufmerksamkeit auf folgende Regeln richten.

1) Man spiele so aus, daß die Andern nicht weichen können, sondern daß der Stich in fremde Hände kommen muß.

2) Hat man Daus und König von einer Far‑ be, und noch einige geringe Blätter dabei, so spiele man nie diese, sondern eine andere Farbe an, wel‑ che die andern stechen müssen. Wird dann eine Farbe gespielt, die man nicht hat, so werfe man vor allen Dingen diejenigen Blätter ab, auf wel‑ che man am leichtesten Stiche bekommen kann, z. B. unbesetzte Könige, Ober 2c.

3) Hat man ein oder zwei Däuser zur Vor‑ hand, und keine Renonce, so spiele man zuerst da Daus, welches man entweder gar nicht, oder m einem Ober oder Unter besetzt hat. Hierauf spie man das noch dabei habende Blatt, und alsda gehe man zu einer Farbe über, die von den g dern schlechterdings gestochen werden muß. Ge setzt auch, daß man leer ausgehen müßte, so ist doch immer besser als wenn man 100 Augen kömmt und 12 Marken bezahlen muß.

4) Spielet ein anderer eine Farbe an, in welcher man das Daus oder den König, nur mit einem einzigen niedrigen Blatt besetzt hat, so steche man mit dem Dause oder Könige, und spiele dann die Farbe sogleich wieder nach. Ist aber der Stich gar zu augenreich, und man hat übrigens so un‑ bedeutende Blätter in der Hand, daß man kein großes Spiel zu befürchten hat, so kann man es auch darauf ankommen lassen, ob dieselbe Farbe wieder nachgespielt werden wird.

5) Jemehr man niedrige Blätter bei einem Dause oder Könige hat, desto vorsichtiger muß man im Zugeben sein, damit man sich nicht unnöthiger Weise Stiche aufbürde, und um einen Gewinnst bringe.

6) Wenn eine Farbe angespielt wird, die man nicht in der Hand hat, so entledige man sich vor allen Dingen der Blätter, auf welche man am leichtesten einen Stich bekommen kann, oder wenn man deren keine hat, so werfe man besonders Däuser und Zehnen zu, denn jemehr man sich von den zählbaren Blättern reinigen kann, desto mehr Vor‑ theil verschafft man sich dadurch.

7) Hat man in der angespielten Farbe die

Zehne und noch ein Paar andere Blätter, so sei man nicht voreilig mit der Zehne, sondern gebe lieber zum erstenmal ein geringeres Blatt zu; denn die Fälle sind zu häufig, daß man auf die Zehne den Stich und mit diesem ein ansehnliches Eingebinde bekömmt. Ist aber schon mit dem Unter, Ober ꝛc. gestochen, dann muß man die Zehne zugeben.

8) Hat man so starke Blätter in der Hand, daß man wahrscheinlich alle Stiche machen kann, so spiele man sehr vorsichtig, damit die Andern die Absicht nicht merken, denn sobald man nur die geringste Blöße giebt, so ist man auch der Gefahr ausgesetzt 100 Augen zu bekommen.

9) Sind die Blätter von einer solchen Beschaffenheit daß man leicht 100 Augen bekommen kann, so muß man besonders vorsichtig im Ausspielen und Zugeben sein, denn die geringste Übereilung zieht oft den größten Schaden nach sich.

10) In der Mitte ist man der Gefahr 100 Augen zu bekommen am allermeisten ausgesetzt, denn man kömmt da oft zu einem Stich, wo man es gar nicht dachte, und hat man dann viele hohe Blätter, so hält es schwer, das Spiel wieder

los zu werden. Kömmt man nun in eine solche Lage, dann suche man sein Spiel so zu lenken, daß man alle Gefahr bringenden Blätter erst aus der Hand spielt, und dann einen Andern ans Spiel zu bringen sucht; denn es ist doch immer besser, wenn man leer ausgeht, als wenn man 12 Marken für 100 Augen bezahlen muß.

11) Wer Farbe verleugnet und es wird entdeckt, der geht leer aus, wenn er auch wirklich beweisen kann, daß er keinen Stich gemacht haben würde.

12) Wenn man in einer Farbe sehr stark besetzt ist, so muß man besonders Acht geben, ob und welche Blätter die andern davon abwerfen, und seine Maaßregeln darnach nehmen; denn jemehr davon zugeworfen wird, desto größer wird die Force, und kömmt man dann ans Spiel, so kann man es nicht wieder los werden.

13) Jemehr man Könige, Ober oder Unter bekömmt, desto mehr ist man der Gefahr ausgesetzt, Stiche zu bekommen; doch ist es gut, wenn man solche Blätter erst alle aus der Hand spielt, ehe man das Spiel wieder los zu werden sucht.

14) Man suche, so viel als möglich, sich Re-

nonce zu machen, oder wenigstens solche Blätter los zu werden, auf welche man am leichtesten Stiche bekommen kann.

15) So sehr man in andern Spielen nach Stichen strebet, so sehr muß man hier solche zu vermeiden suchen; denn hier bringt gerade das Schaden, was in andern Spielen zum Vortheil gereicht.

Es ist nun zwar bei diesem Spiele noch mancherlei zu beobachten, welches aber durch die Übung erlernt werden muß, denn es sind eigentlich keine Gegenstände, die unter bestimmte Regeln gebracht werden können, sondern es sind blos außerwesentliche Gewohnheiten, deren Erwähnung uns hier zu weit führen würde.

VII.

Das deutsche Piket (Piquet)

oder

Rummelspiel.

Vorwort.

Das Piketspiel, welches eine französische Erfindung ist, und sowohl mit der deutschen, als mit der französischen Karte gespielt wird, ist dennoch älter, als die französischen Karten, und es ist gewiß, daß man Piket eher mit deutschen als mit französischen Karten gespielt hat. Das hohe Alter dieses Spiels, die allgemeine Verbreitung desselben in und außer Europa, bei so vielen Nationen, die durch Sprache und Sitten so sehr von einander verschieden sind, und unter allen Ständen der bürgerlichen Gesellschaft, von der höchsten bis zur geringsten Stufe, bestätigen den Werth desselben. Das Piket hat nicht das Eintönige der übrigen Spiele für zwei Personen, es fesselt vielmehr die Aufmerksamkeit auf so mancherlei Weise, und eben der Umstand, daß nur zwei Personen spielen, macht die Anstalten und Umständlichkeiten ganz überflüßig, welche erforderlich sind, wenn man ein Spiel einrichten will, welches von drei oder vier Personen gespielt wird. Jeder Abend vereinigt, fast in allen Erdwinkeln, Tausende, die ihre Erholungsstunden angenehm bei einer Parthie Piket verbringen, und außer dem Schach ist vielleicht kein Spiel,

selbst das l'Hombre nicht, so allgemein verbreitet, als dieses. Unter diesen Umständen dürfen wir nicht zweifeln, daß dieses Spiel vorzüglich werth sei, zum Nutzen derer, die es erlernen wollen, faßlich und genau beschrieben zu werden. —

Diese Abhandlung ist zwar ursprünglich blos für deutsche Kartenspieler aufgesetzt worden, allein da wir wünschen, daß sie auch für diejenigen lesbar werde, welche das Piket blos mit der französischen Karte spielen wollen, da sie die deutsche Karte vielleicht gar nicht kennen, so haben wir in Noten unter dem Texte, die mit Zahlen bezeichnet sind, die Ausdrücke für solche Leser abgeändert. Man könnte erinnern, daß dieses überflüssig sei, indem es hinlänglich gewesen wäre ein vor allemal zu sagen: das Daus in der deutschen Karte sei das Aß in der französischen, der Ober in jener sei die Dame in dieser, der Unter in jener sei der Bube in dieser, und so wie die Folgereihe der Blätter in der deutschen Karte in jeder Farbe: Daus, König, Ober, Unter, Zehne, Neune, Achte und Sieben sei, so folgen die Blätter in der französischen Piketkarte in jeder Farbe so: Aß, König, Dame, Bube, Zehne, Neune, Achte und Sieben; allein wir haben darin lieber etwas zu viel als zu wenig thun wollen.

Dieses Spiel wird mit einer vollen Karte von 32 Blättern[1]) unter Zwei Personen gespielt. Man wählt nicht um den Platz, wohl aber ums Kartengeben, weil die Vorhand beträchtliche Vorzüge vor der Hinterhand hat. Die Ordnung der Blätter ist die gewöhnliche, das Daus ist nämlich das höchste und die Sieben[2]) das niedrigste Blatt.

1) In verschiedenen Gegenden haben sich die Kartenfabriken auf eigene Piketkarten eingerichtet, welche in jeder Couleur das Aß, die drei Bilder und die Zahlblätter von der Zehne bis zur Sieben, mithin 32 Blätter enthalten. Wo dergleichen Piketkarten nicht zu haben sind, da muß man von einer vollen französischen Karte die Zahlblätter Zwei, Drei, Vier, Fünf, Sechs in jeder Couleur absondern, wo man denn die zum Piketspiel nöthigen 32 Blätter behält.

2) Das Aß ist das höchste, die Sieben das niedrigste Blatt.

Der Kartengeber, nachdem er hinlänglich gemischt, läßt die Vorhand abheben und vertheilt die Karte sodann zu Zwei und Zwei, so daß Jeder 12 Blatt erhält. Es wird auch wohl zu Drei und Drei gegeben. So wie die Spielenden übereinkommen, daß die Karte vertheilt werden soll, so muß es während des ganzen Spiels geschehen. Die übrig bleibenden 8 Blätter theilt der Geber in 2 Häufchen, und zwar erst 5, dann 3 Blätter, welche er kreuzweis übereinander auf den Tisch legt und zwar das Häufchen von 3 Blättern unten, das von 5 Blättern aber oben. Diese Häufchen haben die Bestimmung von den beiden Spielern gegen soviele von den empfangenen und abzulegenden Blättern, als die Häufchen enthalten, gekauft zu werden, und zwar ist das obere von 5 Blättern für die Vorhand, das untere von 3 Blättern für die Hinterhand bestimmt.

Bei diesem Spiele wird von beiden Spielern gezählt, und eben davon hängt Gewinn oder Be lust ab. Zu einer Parthie gehören mehrere Spiele und nach einem jeden Spiele wird angeschrieben welche Zahl jeder Spieler zählt. Es ist dah nothwendig, daß zu Anfange bestimmt wird, w

hoch eine Parthie ausgespielt werden soll. Einige setzen diese auf Ein Hundert und Eins, Andere und zwar die Meisten setzen Hundert fest.

Noch Andere bestimmen zu einer Parthie vier Spiele, nach deren Beendignng die angeschriebenen Zahlen der beiden Spieler aufgerechnet werden, und zwar zählt man soviel Einheiten als Zehner vorhanden, was unter 5 wird für nichts, was aber 5 und drüber ist, wird für Zehne, also ebenfalls für eine Einheit gezählt. Wer nun auf diese Weise, die in den vier Spielen angeschriebenen Zahlen zu rechnen, die meisten Points oder Einheiten hat, der hat die Parthie gewonnen. — Wieder Andere berechnen sich bei jedem Spiele, diese Art ist aber am wenigsten gewöhnlich. Daß man, wenn man um Geld spielt, zu Anfange des Spiels ausmacht, wie hoch eine jede Parthie von dem verliehrenden Theile bezahlt werden soll, das versteht sich wohl ohne Erinnern.

Die Gegenstände, welche man beim Piket zählet, sind der Rummel, die Sequenzen, die Kunststücke und die Stiche.

Den Rummel zählt derjenige, welcher die größte Zahl von Blättern in Einer Farbe hat.

Sequenz- oder Folgekarten sind mehrere in Einer Farbe ununterbrochen aufeinander folgende Blätter. Alle acht Blätter in einer Farbe ist eine Octave, sieben Blätter in ununterbrochener Folge ist eine Septime, sechs Blätter eine Sexte, fünf Blätter eine Quinte, vier Blätter eine Quarte, drei Blätter eine Tertie.

Kunststücke sind[3]) alle vier Däuser, alle vier Könige, die vier Ober, die vier Unter, die vier Zehnen; auch drei Däuser, drei Könige u. s. w. sind, wie wohl geringere, Kunststücke. Da dieses einmal so eingerichtet ist, so läßt sich nichts dawider sagen, aber es ist etwas sonderbar, daß man die Neune, Achte und Sieben hier ausschließt, da sie doch bei den Sequenzen ihr Recht haben.

Um nun ein gutes Spiel zu erhalten und so viel als möglich zu zählen, muß man gut wegzulegen suchen. Man lege daher von der Farbe, in welcher man die meisten Blätter hat, ohne Noth kein Blatt weg, denn man kann leicht noch einige

3) Alle vier Aß, alle vier Könige, die vier Damen, die vier Buben, die vier Zehnen; auch drei Aß, drei Könige u. s. w.

Blätter von dieser Farbe zu kaufen und dadurch nicht nur einen guten Rummel, sondern auch eine starke Sequenz erhalten; eben so wenig legt man gern[4]) Zehnen, Unter, Ober, Könige, am wenigsten aber ein Daus weg, weil sie so wohl zu Sequenzen als Kunststücken dienen. Man legt aber geringe und entbehrliche Blätter weg, oder doch solche von denen man sich keinen Vortheil verspricht.

Wenn die Karte vertheilt ist, so hat zuerst die Vorhand das Recht zu kaufen. Das Obere von den beiden kreuzweis auf den Tisch gelegten Häufchen, welches 5 Blätter enthält, ist zwar für die Vorhand bestimmt, wenn sie aber so gute Blätter erhalten hat, daß sie ohne Schaden nicht soviel weglegen kann, so steht es ihr frei, ein oder zwei Blatt weniger zu kaufen; aber weniger als drei Blätter darf sie nicht weglegen. Legt die Vorhand weniger als fünf Blätter weg, so hat sie unter den zu kaufenden Blättern keineswegs eine Wahl, sondern sie muß die obern drei oder viere nehmen, und die untern Zwei oder das Untere liegen lassen.

4) Zehnen, Buben, Damen, Könige, am wenigsten aber ein Aß.

Lässet die Vorhand Ein oder Zwei Blatt liegen, so hat sie das Recht solche zu besehen. Aber weder der Eine noch der Andere darf die Kaufkarten besehen ehe er weggelegt hat, man muß erst weglegen, also auch erst erklären, ob man etwas liegen lassen will, dann erst darf man kaufen. Ist dieses geschehen, so ist darin nichts mehr zu ändern, und man darf weder ein weggelegtes Blatt wieder aufnehmen, noch von den gekauften Blättern eins zurücklegen.

Da die Vorhand die Wahl hat, ob sie die für sie bestimmten Blätter sämmtlich kaufen, oder etwas liegen lassen will, so folgt daraus, daß der Zweite nicht eher weglegen kann, bis der Erste dieses Geschäft beendigt hat. Ist von der Vorhand das obere Häufchen ganz gekauft worden, so kann der Zweite nur drei Blätter weglegen; sollte derselbe aber so gute Karten erhalten haben, daß er ohne Schaden keine drei Blätter ablegen könnte, so steht es ihm frei nur Zwei abzulegen und Eins liegen zu lassen, wobei er jedoch ebenfalls keine Wahl hat, denn er muß die obern Blätter nehmen und das Letzte liegen lassen. Wenn die Vorhand ein oder zwei Blätter liegen lässet

so hat die Hinterhand das Recht Alles zu kaufen, und vier oder fünf Blätter wegzulegen, aber sie ist nicht dazu genöthigt, sondern sie kann auch dann blos zwei Blätter kaufen. Auch in diesem Falle geschieht das kaufen von Oben, indem die Hinterhand das was die Vorhand liegen ließ, allemal kaufen muß. Was nun von den unten liegenden Blättern liegen bleibt, das kann der Zweite gleichfalls besehen; auch der Erste hat das Recht zu verlangen, daß es ihm gezeigt werde, doch muß er sich zuvor erklären, welches Blatt er ausspielen will, oder wirklich schon ausgespielt haben. —

Wenn beide Spieler gekauft haben, so sagt die Vorhand an und die Hinterhand antwortet, ob das Angesagte gut sei, oder ob sie es besser habe. Hat die Vorhand alles gerechnet was ihr von der Hinterhand erlaubt worden, so rechnet diese das womit sie die Vorhand etwa gestraft und die Gegenstände, in deren Gattung Jene gar nichts gemeldet. — Zuerst wird der Rummel angesagt: vier Blätter, fünfe, sechse u. s. w.; hat nun der Zweite nicht auch soviel, so antwortet er: gut, hat er mehr, so spricht er: nicht gut, hat er eben soviel als der Erste ansagt, so meldet er es

und nun zählet Jeder die Augen seines Rummels. Hiebei wird[5]) das Daus zu 11, König, Ober, Unter, Zehne, jedes zu 10 und die Neune, Achte und Sieben, zu 9, 8 und 7 Augen gerechnet, und Dessen Rummel ist gut, welcher die meisten Augen erhält. Enthalten beide Rummel gleiche Augen, so gilt Keiner von Beiden. Gilt ein Rummel, so zählt man für jedes Blatt Eins, für einen Rummel von 4 Blatt also viere, für einen Rummel von 5 Blatt fünfe u. s. w. — Sodann geht die Vorhand zu den Sequenzen über. Die Octave ist die vornehmste und enthält alle acht Blätter einer Farbe. Die Septime, die Sexte, die Quinte, die Tertie fangen entweder vom Dause[6]) oder von einem geringern Blatte an, und dieses bestimmt auch ihren Vorzug, wenn beide Spieler eine Sequenz von gleichem Werthe haben. Geht die Septime oder die folgenden Sequenzen, vom Dause[7]) an, so setzt man dazu: major; eine

5) Das Aß zu 11, König, Dame, Bube, Zehne, jedes zu 10 und die Neune, Achte und Sieben, zu 9, 8 und 7 Augen gerechnet.

6) Vom Aß.

7) Vom Aß.

Septime major, eine Sexte major, im Gegensatz der geringern, als der Septime vom Könige, der Sexte vom Könige oder Ober[8]), der Quinte vom Könige, Ober oder Unter[9]) u. s. w. Die Tertie ist die geringste Sequenz, die Quarte hat vor derselben den Vorzug, vor beiden wieder die Quinte u. s. w. — Die Vorhand meldet von mehreren Sequenzen, welche sie vielleicht hat, zuerst die vornehmste und der Zweite antwortet, ob sie gut sei, oder ob er eine bessere habe. Gesetzt die Vorhand meldet eine Sexte, die Hinterhand hat aber eine Septime, so zählt diese nicht nur die Septime, sondern auch eine geringere Sequenz, die sie noch daneben haben kann, eine Quinte, eine Quarte oder eine Tertie; die Vorhand aber, welche vielleicht zwei Sexten, oder eine Sexte, nebst einer Quinte, oder nebst einer Quarte, oder nebst einer oder zwei Tertien hat, zählet für alle ihre Sequenzen nichts. Haben beide Spieler Sequenzen von gleicher Gattung, z. B. beide Quinten, so fragt sich's, wessen Quinte am höchsten

8) Der Sexte vom Könige oder von der Dame.

9) Der Quinte vom Könige, von der Dame oder vom Buben.

anfängt; hat nun der Eine Quinte major, dagegen der Andere Quinte vom Könige, so gilt jene, und diese muß schweigen. Sind aber die gleichartigen Sequenzen beider Spieler auch von gleicher Höhe, z. B. beide vom Könige, oder vom Dause[10]), so zählen beide Spieler nicht, es ist so gut, als wären gar keine Sequenzen vorhanden. Hat aber Einer noch eine geringere Sequenz gegen die der Andere nichts einwenden kann, so zählet er für diese. Wir wollen annehmen, die Vorhand habe Quinte major, eine Tertie vom Könige und eine Tertie vom Ober[11]); die Hinterhand habe aber ebenfalls Quinte major und eine Quarte. Nachdem die Vorhand die Quinte gemeldet und die Hinterhand die ihrige dagegen gemeldet, so zählen also Beide für die Quinte nicht; aber die Vorhand meldet nun die beiden Tertien, die aber nicht gut sind, weil die Hinterhand eine Quarte hat. Hätte aber die Hinterhand nicht ebenfalls Quinte major, sondern nur Quinte vom Könige gehabt, so würde die Vorhand nicht nur ihre Quinte major, sondern auch die beiden Ter-

10) Vom Aß.
11) Von der Dame.

tien gezählt haben und die Hinterhand hätte von ihrer Quarte, die sie nun zählt, so wenig Nutzen gehabt, als von einer Quinte vom Könige. — In einigen Gesellschaften hält man es hingegen so, daß wenn jeder der beiden Spieler eine Sequenz von gleicher Gattung und Höhe hat, auch die geringern Sequenzen nicht geltend gemacht werden dürfen. Z. B. die Vorhand hätte ein Quarte vom Dause[12]), eine Quarte vom Ober[13]) und eine Tertie vom Könige; die Hinterhand aber ebenfalls eine Quarte vom Dause[14]), so heben sich nach dieser Regel nicht nur die beiden Quartmajor, sondern die Vorhand darf auch die Quarte vom Ober[15]) und die Tertie nicht melden. Hier ist aber offenbar kein Verhältniß, die Vorhand muß mit 11 Points schweigen, die Hinterhand aber nur mit 4. — Sobald nun ausgemacht ist, wessen Sequenzen gelten, so zählt derselbe, und zwar für die Octave 18, für die Septime 17, für die Sexte 16, für

12) Vom Aß.
13) Von der Dame.
14) Vom Aß.
15) Von der Dame.

anfängt; hat nun der Eine Quinte major, dagegen der Andere Quinte vom Könige, so gilt jene, und diese muß schweigen. Sind aber die gleichartigen Sequenzen beider Spieler auch von gleicher Höhe, z. B. beide vom Könige, oder vom Dause[10]), so zählen beide Spieler nicht, es ist so gut, als wären gar keine Sequenzen vorhanden. Hat aber Einer noch eine geringere Sequenz gegen die der Andere nichts einwenden kann, so zählet er für diese. Wir wollen annehmen, die Vorhand habe Quinte major, eine Tertie vom Könige und eine Tertie vom Ober[11]); die Hinterhand habe aber ebenfalls Quinte major und eine Quarte. Nachdem die Vorhand die Quinte gemeldet und die Hinterhand die ihrige dagegen gemeldet, so zählen also Beide für die Quinte nicht; aber die Vorhand meldet nun die beiden Tertien, die aber *nicht gut* sind, weil die Hinterhand eine Quarte hat. Hätte aber die Hinterhand nicht ebenfalls Quinte major, sondern nur Quinte vom Könige gehabt, so würde die Vorhand nicht nur ihre Quinte major, sondern auch die beiden Ter-

10) Vom Aß.
11) Von der Dame.

tien gezählt haben und die Hinterhand hätte von ihrer Quarte, die sie nun zählt, so wenig Nutzen gehabt, als von einer Quinte vom Könige. — In einigen Gesellschaften hält man es hingegen so, daß wenn jeder der beiden Spieler eine Sequenz von gleicher Gattung und Höhe hat, auch die geringern Sequenzen nicht geltend gemacht werden dürfen. Z. B. die Vorhand hätte ein Quarte vom Dause[12]), eine Quarte vom Ober[13]) und eine Tertie vom Könige; die Hinterhand aber ebenfalls eine Quarte vom Dause[14]), so heben sich nach dieser Regel nicht nur die beiden Quartmajor, sondern die Vorhand darf auch die Quarte vom Ober[15]) und die Tertie nicht melden. Hier ist aber offenbar kein Verhältniß, die Vorhand muß mit 11 Points schweigen, die Hinterhand aber nur mit 4. — Sobald nun ausgemacht ist, wessen Sequenzen gelten, so zählt derselbe, und zwar für die Octave 18, für die Septime 17, für die Sexte 16, für

12) Vom Aß.
13) Von der Dame.
14) Vom Aß.
15) Von der Dame.

die Quinte 15, für die Quarte 4, für die] Tertie 3. — Nach den Sequenzen zählet die Vorhand die Kunststücke und auch hier straft das Höhere das Geringere. Vier Däuser[16]) sind das vornehmste Kunststück, welches man haben kann, diesem folgen die vier Könige, denen wieder die vier Ober[17]), hierauf die vier Unter[18]) und nach diesen die vier Zehnen. Die gevierten Kunststücke strafen die Gedritten, als[19]) drei Däuser, drei Könige, drei Ober, drei Unter, drei Zehnen. Hat z. B. die Vorhand vier Könige, der Zweite aber hat vier Däuser[20]), so zählt dieser nicht nur das gemeldete höchste Kunststück, sondern geringere die er noch daneben hat, ebenfalls, etwa noch[21]) drei Ober und drei Unter. Hat Einer drei Däuser[22]), der Andere aber hat vier Zehnen, so strafen Diese

---

16) Vier Aß.

17) Die vier Damen.

18) Die vier Buben.

19) Drei Aß, drei Könige, drei Damen, drei Buben, drei Zehnen.

20) Vier Aß.

21) Drei Damen und drei Buben.

22) Drei Aß.

Jene und der Letzte, wenn er zufällig noch[23]) drei Könige und drei Ober haben sollte, zählt auch diese, obschon ohne die vier Zehnen,[24]) die drei Däuser, die 3 Könige und die 3 Ober strafen würden. — Für ein geviertes Kunststück rechnet man 14 und spricht deshalb auch beim Anmelden gleich anstatt vier — vierzehn Däuser[25]) ꝛc. Für ein gedrittes Kunststück werden Drei gerechnet.

Man ist beim Anmelden nicht verbunden zu sagen in welcher Farbe der Rummel und die Sequenzen sind; sind sie aber als gut anerkannt worden, dann muß man es anzeigen, ja man ist verbunden, auf Verlangen des Andern alles Gemeldete vorzuzeigen. Ist der Mitspieler zu bescheiden um dieses zu verlangen, so wird man sich's wenigstens zur Pflicht machen Alles deutlich und bestimmt anzugeben. — In einigen Gesellschaften erläßt man zwar das Vorzeigen der Sequenzen und der Kunststücke, allein das Aufweisen des Rummels bleibt unerläßliche Bedingung.

---

23) Drei Könige und drei Damen.

24) Die drei Aß, die drei Könige und die drei Damen strafen würden.

25) Anstatt vier — vierzehn Aß ꝛc.

Wenn man auf die beschriebene Weise mit dem Anmelden zu Stande gekommen ist, so rechnet ein Jeder was er angemeldet zusammen. Wir wollen annehmen, die Vorhand hätte einen Rummel von sechs Blatt, eine Quinte und eine Terztie gemeldet, dieses zählet zusammen 24; die Hinterhand, deren Rummel und Sequenzen nicht so gut waren, hat aber ein Kunststück und zwar vierzehn Könige, dafür zählt sie 14. — Dieses Zählen geschieht laut und das Spiel nimmt seinen Anfang, indem die Vorhand ausspielet. Die geforderte Farbe muß bedient werden, nur dann, wenn man kein Blatt weiter hat, steht es frei nach Gutdünken zuzugeben. Keine Farbe hat vor der andern einen Vorzug, weil kein Trumpf gewählt wird und wenn daher der Eine das geringste Blatt einer Farbe ausspielt, welches der Andere nicht mit einem höhern von derselben Farbe nehmen kann, so macht es seinen Stich. — Man zählet Eins weiter, so wie man ein Blatt ausspielt oder übersticht. Wir wollen, um dieses deutlich zu machen, bei dem gegebenen Exempel stehen bleiben. Die Vorhand zählet 24 aus der

Hand und spielt das Daus[26]) von der Farbe, darin sie einen Rummel hat, aus, indem sie zählet: 25. — Die Hinterhand hat wider Erwarten den König besetzt und giebt die Sieben zu. Die Vorhand spielt weiter und zwar den Ober[27]) von der Farbe des Rummels, und sie zählet 26. — Die Hinterhand, welche aus der Hand 14 zählet, nimmt den Stich mit dem Könige und zählt 15, spielt wieder aus und zählt 16 und so lange, als sie am Spiele bleibt, bei jedem Ausspielen Eins weiter. Kann die Hinterhand endlich nicht weichen und muß ein Blatt spielen, welches die Vorhand nehmen kann, so zählet diese, indem sie sticht: 27 — und so fort bis Beide keine Karten mehr in Händen haben.

Für den letzten Stich zählet man in vielen Gesellschaften außer dem gewöhnlichen Point noch drei, oder auch mit dem gewöhnlichen Point drei, als eine außerordentliche Belohnung. Dieses muß aber besonders ausgemacht werden, sonst gilt der letzte nicht mehr, als jeder andere Stich.

---

26) Das Aß.

27) Die Dame.

Wer über sechs Stiche, also die mehrsten oder die Lese gemacht hat, der zählt dafür noch 10 Points und rechnet diese zu denen, die er bis zum letzten Stiche gezählt hatte.

Macht Einer alle Stiche allein, so rechnet er für die Vole oder die Wäsche 40 Points zu den Augen, welche er bis zum letzten Stiche bereits zählet, hinzu.

Wenn Einer mit seinem Rummel, seinen Sequenzen und Kunststücken, ohne daß er von dem Andern gestraft worden wäre, also aus der Hand, Dreißig zählet, so gilt dieses für Neunzig und ein solches Spiel heißt ein Neunziger. — Wenn man die Parthie zu Hundert oder Hundert und Eins ausspielt, so pflegt man den Neunziger für eine besondere Parthie zu rechnen, welche den bereits gemachten Spielen nichts angeht; diese (d. i. die vorher angefangene Parthie) bleiben stehen und werden besonders ausgespielt. — Oft gilt der Neunziger auch für eine doppelte Parthie. In beiden Fällen wird gar nicht ausgespielt, sondern so wie Einer aus der Hand dreißig meldet, so hat er eine einfache oder doppelte Parthie, wie es vorher ausgemacht worden ist, gewonnen. —

In manchen Gesellschaften, besonders wenn um hohes Geld gespielt wird, belohnt man den Neunziger nicht besonders, sondern er wird mit zu den bereits gemachten Spielen gerechnet und macht blos die Parthie gewonnen. Hier wird aber oft ein großes Mißverhältniß entstehen. Wenn man es nämlich in den gemachten Spielen schon sehr weit gebracht hat und nun einen Neunziger bekömmt, so hat derselbe keinen größern Nutzen, als ein gewöhnliches gutes Spiel. — Auch dieser Fall gehört zu den Ausnahmen, und wenn der Neunziger blos die Parthie gewonnen machen soll, so muß es vorher ausgemacht werden; denn nach der Regel gilt der Neunziger für Eine besondere Parthie. Das Recht einen Neunziger zu machen, hat nicht blos die Vorhand, sondern auch die Hinterhand. Sobald sie aus der Hand 30 zählen kann, ohne daß die Vorhand zuvor etwas angesagt hätte, so hat auch die Hinterhand den Neunziger gewonnen: denn wenn die Vorhand nichts aus der Hand zählet, so kann sie nicht mehr durch das Ausspielen strafen und Eins zählen. Wenn dieses hie und da gestattet wird, so ist es höchst Unrecht, denn so wenig ein Neunziger zu den

häufigen Fällen gehört, so hat ihn doch die Hinterhand österer, als die Vorhand, welche durch das Wegwersen von fünf Blättern sich leichter ein gutes Spjel verderben kann, als Jene, durch das Weglegen von nur drei Blättern. —

Kann die Vorhand mit ihrem Rummel, ihren Sequenzen und Kunststücken, nicht dreißig zählen, sie gelanget aber durch das Ausspielen und durch mehrere Stiche, ehe noch der Andere Eins zählet, zu der Zahl dreißig, so zählet sie Sechszig und dieses heißt ein Sechsziger. Dieses ist ein Vorzug, welcher der Vorhand ganz allein eigen ist; denn wenn die Hinterhand auch durch die ersten Stiche bis zu dreißig gelanget, so kann sie doch nicht sechszig zählen, weil die Vorhand durch das Ausspielen Eins gezählt hat. — Zählet die Vorhand anstatt sechszig, dreißig und fährt damit fort, indem sie 31, 32, weiter zählet, so schadet es ihr keineswegs und sie kann es abändern, sobald sie es bemerkt, wenn es auch erst zu Ende des Spiels wäre, denn ein Wort bindet nicht. Ist aber schon zum nächsten Spiele wieder abgehoben worden, dann ist es nicht mehr zu ändern. — In einigen Gesellschaften ist man jedoch in diesem Falle stren-

ger und man erlaubet nicht, daß wenn Einer anstatt 60 zu sagen, 30 spräche und indem er ausspielet 31 zu zählen fortführe, daß er es ändere, sondern er hat den Vortheil damit verlohren. Bemerket er es aber, noch ehe er wieder ausgespielt hat, so kann er statt 30 — sechszig sagen und mit dem Ausspielen 61 zu zählen fortfahren.

In den Gesellschaften, wo man den Neunziger für eine doppelte Parthie rechnet, da pflegt man den Sechsziger für eine besondere einfache Parthie zu rechnen, welche nicht mit zum Spiele gehört, und die bereits gemachten Spiele stehen zu lassen. Dieses muß durch bestimmte Verabredung unter den beiden Spielern vorher ausgemacht worden sein, denn nach der Regel wird der Sechsziger mit zu den schon angeschriebenen Spielen gerechnet und, wenn die Parthie damit nicht beendigt ist, so werden noch so viele Spiele gemacht, als zur Beendigung derselben erforderlich sind.

Sobald ein Spiel zu Ende ist, so macht sichs Einer von den beiden Spielern zum Geschäft, das was ein Jeder gezählt hat aufzuschreiben. Dieses muß mit Accuratesse und Deutlichkeit geschehen, damit derjenige, welcher nicht anschreibt, sein Spiel

ohne Beschwerlichkeit, wenn es ihm beliebt, nachzählen kann. Es steht aber auch einem jeden Spieler frei, seine Points selbst aufzuschreiben.

Wer zuerst Hundert oder Hundert und Eins zählt, der hat die Parthie gewonnen. Kann nun der Andere noch nicht 51 zählen, so hat er die Parthie doppelt verlohren; dieses heißt ein Matsch. Man kann aber auch übereinkommen, daß der Matsch nicht gelten soll und dann verliehrt man die Parthie nur einfach, auch wenn man weniger als 51 zählet.

In vielen Gesellschaften gebraucht man nur 50 Points um aus dem Matsch zu sein, allein diese Berechnung ist ganz unrichtig. Funfzig entscheiden weder für noch wider den Matsch. Der wirkliche Matsch geht nur bis 49; hat man aber 50 Points, dann muß noch Eins den Ausschlag geben. Denn so gut man wenigstens Eins zählen muß, wenn der Andere nicht Sechzig oder Neunzig zählen darf, eben so gehören auch Funfzig und Eins dazu, wenn man aus dem Matsch sein will.

Wenn man sich nicht gleich Anfangs zu einer gewissen Anzahl Parthieen vereinigt hat, so steht

es Jedem zu Ende einer Parthie frei aufzuhören. Oft gestattet man dem Verliehrenden allein die Freiheit aufzuhören; dieses ist aber ein Zwang, welcher in einem so vorzüglich angenehmen Spiele, als das Piket, nicht statt finden sollte. — Wenn nun das Spiel weiter fortgesetzt werden soll, so muß von Neuem um das Kartengeben gelooset werden. Oft giebt aber auch derjenige zuerst die Karte, welcher die vorhergegangene Parthie gewonnen hat. Andere lassen, wenn sie eine neue Parthie anfangen, gar keine Abänderung statt finden, sondern derjenige, welcher im letzten Spiele der vorigen Parthie die Vorhand gehabt hat, der muß zum ersten Spiele der neuen Parthie die Karte geben, er mag die vorige gewonnen oder verlohren haben.

Einige Verhaltungsregeln.

Dieses Spiel verdient, daß man ihm die größte Aufmerksamkeit widme, daß man die Regeln auf das pünctlichste befolge und dasselbe mit aller möglichen Klugheit und Bedachtsamkeit spiele. Es ist durchaus nothwendig, daß man die hier beschriebene äußere Einrichtung genau inne habe, denn wenn man das geringste dabei versieht, so hat man be-

deutenden Nachtheil davon, wie man aus den weiter unten folgenden Gesetzen und Regeln ersehen wird. Um nun Versehen zu vermeiden, so ist es vor allen Dingen nothwendig, daß man die aufgehobenen Karten in der Hand auf das genaueste ordne, jede Farbe für sich und die Blätter jeder Farbe nach ihrer Folgereihe stecke.

Das Ablegen ist ein Geschäft von großer Wichtigkeit. Man nehme dabei zuerst Rücksicht auf den Rummel, und lege so selten als möglich von der Farbe etwas ab, von welcher man die meisten Blätter hat. Zugleich suche man eine gute Sequenz zu erhalten, und lege auch die Blätter, welche zu Kunststücken dienen, nicht ohne Noth ab. Da nun aber alle diese Rücksichten nicht immer zu vereinigen sind, so wird man von der Regel auf den Rummel zu halten, alsdann abgehen, wenn die Blätter so zerstreut sind, daß man nicht auch zugleich auf eine gute Sequenz Rechnung machen kann, und deshalb andere gute Blätter ablegen müßte. Wenn man z. B. mehrere gedritte Sequenzen hätte, und zugleich einen sehr zerstreuten Rummel von 5 Blättern, so würde man sehr thöricht handeln, wenn man jene anreißen wollte um den Rummel zu be-

halten, denn man kann eben sowohl das vierte und fünfte Blatt zu den Tertien kaufen, als den Rummel verstärken, und da würde jener Vortheil größer sein, als dieser.

Wenn man in zwei Farben gleich viele Blätter hat, so lege man die Farbe ganz ab, in welcher man sich keine starke Sequenz versprechen kann. Wollte man von beiden Farben etwas ablegen, so würde man sich in beiden schwächen und die Hoffnung zu einem starken Rummel sowohl, als auch die zu einer ansehnlichen Sequenz verlieren.

Da die Kunststücke sehr viel zur Vergrößerung des Spiels beitragen, so suche man zwei Zehnen, zwei Unter, zwei Ober ꝛc.[28]) zu behalten, viel weniger aber reiße man ein gedrittes Kunststück an; denn man kann leicht das vierte Blatt zu kaufen und[29]) mit 14 Zehnen, Unter, Ober — nicht nur die 3 Däuser oder die 3 Könige, welche der Andere vielleicht hat, strafen, sondern auch im Zählen einen Vorsprung erhalten.

---

28) Zwei Buben, zwei Damen ꝛc.

29) Mit 14 Zehnen, Buben, Damen — nicht nur die drei Aß oder die drei Könige —

Wenn man es vermeiden kann, so lasse man von den Kaufblättern nichts liegen; denn es trifft sich nicht nur häufig, daß die Blätter, welche man nicht kaufet noch sehr vortheilhaft gewesen wären, sondern, wenn man die Vorhand hat, so lässet man der Hinterhand oft gerade solche Blätter liegen, durch welche sie ihr Spiel vergrößern und das der Vorhand ungültig machen kann. Wenn man aber ein so gutes Spiel in der Hand hat, daß man von dem Andern nichts befürchten darf, und sich durch das Ablegen so vieler Blätter, als Kaufkarten da sind, seine guten Karten offenbar verderben würde, dann wäre es freilich wider alle Klugheit, wenn man Alles kaufen wollte.

Man nehme auch beim Kaufen das Verhältniß, in welchem man sich befindet, in Acht, denn zur Vorhand, wenn man schon starke Karten hat, kann man eher eine ganze Farbe ablegen, als zur Hinterhand, wo ein besetzter König oder ein zweimal besetzter Ober[30] von großem Nutzen sein werden.

Wenn man sein Spiel soweit gebracht hat,

30) Eine zweimal besetzte Dame.

daß nur noch wenige Points zum Gewinnen der Parthie erforderlich sind, dann muß man seine ganze Aufmerksamkeit auf einen guten Rummel richten, und alle andere Rücksichten aus den Augen setzen; denn da der Rummel allen andern Meldungen vorhergeht, so macht auch der Rummel eher aus, als die stärkeste Sequenz oder ein geviertes Kunststück des Andern.

Gesetze und Regeln des Piketspiels.

1. Wenn die Vorhand glaubt, daß der Kartengeber nicht gut gemischt habe, so kann sie das Abheben verweigern und verlangen, daß noch einmal eingemischt werde. Hat aber die Vorhand abgehoben, dann hat sie kein Recht mehr dieses zu verlangen.

2. Das unterste Blatt darf weder der Abheber noch der Kartengeber besehen; erlaubt sichs aber Einer von Beiden, so kann der andere Theil verlangen, daß nochmals eingemischt werde.

3. Wie es in dem Falle, da beim Geben ein Blatt umgekehrt läge, gehalten werden soll, muß

man zu Anfange des Spiels bestimmt ausmachen. Einige halten es so, daß man deshalb die Karte nicht von Neuem mischet, sondern derjenige, an den das offen liegende Blatt kommt, muß es nehmen, es sei ein gutes oder geringes; wenn aber zwei Blätter umgekehrt sind, alsdann muß von Neuem gegeben werden. — Andere dagegen lassen jedesmal, auch dann, wenn nur Ein Blatt umgekehrt liegt, wieder einmischen und von Neuem geben. — Wenn Jemand seine eigenen Blätter umwirft, so kann nicht von Neuem gegeben werden, sondern das Spiel wird ausgespielt.

4. Wenn die Karte vergeben ist und Einer ein Blatt zu viel oder zu wenig erhalten hat, so hängt es allein von der Vorhand ab, ob das Spiel ausgespielt, oder ob die Karte noch einmal gegeben werden soll. Wenn das Spiel ausgespielt werden soll, so muß der, welcher im Geben ein Blatt zu viel bekommen hat, ein Blatt mehr weglegen, als er kaufet, und wenn er ein Blatt zu wenig erhalten, umgekehrt ein Blatt mehr kaufen als weglegen. — Daraus, daß der Geber, wenn seine Karte unrichtig ist, indem er ein Blatt zu viel oder zu wenig hat, nicht ohne Erlaubniß

der Vorhand den Fehler berichtigen darf, folgt aber nicht, daß es die Vorhand in dem ähnlichen Falle stillschweigend thun dürfe, vielmehr muß sie der Hinterhand, daß sie ein Blatt mehr weglege, als kaufe, oder ein Blatt mehr kaufe, als weglege, anzeigen, ehe sie die Kaufblätter aufnimmt. Im Gegentheil kann die Hinterhand verlangen, daß noch einmal gegeben werde.

5. Wenn man mehr als Ein Blatt zu viel oder zu wenig erhalten hat, so auch, wenn die ganze Karte vertheilt ist, so muß noch einmal gegeben werden.

6. Wenn sichs während des Spieles findet, daß Einer mehr Blätter hat, als er haben sollte, so darf er zur Strafe, in demselben Spiele auch nicht Einen Point zählen, dagegen der Andere Alles zählet was er wirklich hat.

7. Findet sichs während des Spiels, daß Einer weniger Blätter hat, als er haben sollte, so verhindert dieses denselben zwar nicht am Zählen, allein, wenn der Andere am Ausspielen ist, so muß er das letzte Blatt zugeben, wenn es gleich nicht von der geforderten Farbe wäre. Daher, wenn man z. B. zehn Blätter hat, der Andere aber, welcher

die richtige Karte hat beim zehnten Mal Ausspielen am Spiele ist, so muß man das Blatt, obwohl es nicht von der geforderten Farbe ist, zu geben, wenn man gleich ein anderes Blatt, welches Jener in der Hand hat, damit stechen könnte. Derjenige welcher die richtige Karte hat, rechnet sich so viel Stiche zu Gute, als er Blätter übrig behält, also auch, wenn man ausgemacht hat, daß der letzte Stich besonders belohnt werden soll, die drei Points für den letzten Stich. Wenn der, welcher zu wenig Blätter hat, nicht wirklich sechs oder sieben Stiche gemacht, also das Spiel entweder zum Stehen gebracht oder die Lese selbst gewonnen hat, so hat der Andere, welcher die richtige Karte hat, vermöge der ihm übrig bleibenden Blätter, welche für so viel Stiche gerechnet werden, die Lese gewonnen. So wird auch der, welcher zu wenig Blätter hat, wenn der Andere so viel Stiche macht, daß Jener seine Blätter alle zugeben muß, capot und dieser gewinnt die Wäsche, weil die Blätter, welche er übrig behält für Stiche gerechnet werden, die er gemacht hat.

8. Wenn die Vorhand von den Kaufkarten etwas liegen lässet ohne es der Hinterhand anzuzei-

zeigen, so hat diese das Recht, wenn sie nicht alles kaufen will, nachdem sie soviel als ihr beliebet abgelegt, alle Blätter an sich zu nehmen, und die welche ihr am dienlichsten sein können (doch nicht mehr Blätter, als sie bereits abgeleget) davon zu behalten.

9. Wenn man mehr oder weniger Kaufkarten aufnimmt, als man aus der Hand weggelegt hat, so kann man es, sobald man die Kaufkarten besehen und zu seinen übrigen Karten gesteckt hat, nicht mehr abändern und man verfällt in die Strafe, welche darauf gesetzt ist, wenn man zu viel oder zu wenig Blätter hat.

10. In den Gesellschaften, wo man das Aufweisen der gemeldeten Sachen, als des Rummels, der Sequenzen und Kunststücke, nicht erlassen, sondern vielmehr zur ausdrücklichen Bedingung gemacht hat, da muß alles Gemeldete vorgezeigt werden, ehe man ausspielt. Spielt daher die Vorhand aus, ohne vorher, was sie gemeldet, vorgezeigt zu haben, so verliehrt sie die gemeldeten Augen, und die Hinterhand zählet statt ihrer Alles was sie aufweisen kann, wenn es gleich geringer wäre. Doch muß dieses die Hinterhand thun, ehe

sie auf das ausgespielte Blatt zugiebt, denn hat sie einmal zugegeben, so hat sie diesen Vortheil verlohren und die Vorhand zählet fort, was sie einmal gemeldet, obgleich sie es nicht vorgezeigt hat. — Die Hinterhand kann nicht in diese Strafe verfallen, denn es ist die Sache der Vorhand, ehe sie ausspielet, sich das was die Hinterhand gemeldet, vorzeigen zu lassen. — Wenn man zwar nicht die Sequenzen und Kunststücke, wohl aber jedesmal den Rummel vorzuzeigen pflegt, da hat das unterlassene Aufweisen des Rummels von Seiten der Vorhand, ebenfalls den Verlust von allen aus der Hand gezählten Augen zur Folge.

11. Im Anmelden muß man die strengste Ordnung beobachten und zuerst den Rummel, dann die Sequenzen und zwar die höchsten zuerst, und zuletzt die Kunststücke, erst die höhern, dann die geringern nennen. Versiehet man in dieser Ordnung etwas und meldet früher, das was später hätte gemeldet werden sollen, so verliehrt man das was den Vorzug vor dem zu früh Genannten hat und darf es nicht melden. Meldet man z. B. erst die Sequenzen und dann den Rummel, so hat man das Recht den Rummel zu melden, verlohren; meldet man erst

die Kunststücke, so zählet man nichts für den Rummel und die Sequenzen. Bei dem Anmelden der Sequenzen und Kunststücke muß man gleichfalls die Folge genau beobachten, wenn man keinen Nachtheil davon haben will; denn meldet man erst die geringere Sequenz oder das geringere Kunststück, so kann man die höheren nicht mehr zählen und wegen der zuerst gemeldeten geringern, von dem Anderen noch gestraft werden. Z. B. wenn man erst eine Tertie meldet, und dann die Quarte, so verliehrt man die Quarte, weil man die Tertie eher genannt hat; hat nun der Andere eine Tertie von höherm Werthe, so straft er auch noch die gemeldete geringe Tertie. So würde man, wenn man erst drei Könige und dann vierzehn Zehnen melden wollte, letztere dadurch, daß man sie später als die Könige gemeldet hat, einbüßen und der Andere, wenn er drei Däuser[31]) hat, wird noch dazu die Könige strafen.

12. Wenn man sich im Anmelden verspricht und etwas Anderes meldet, als man wirklich hat, so macht man sich dadurch alles dessen verlustig, was man in derselben Gattung in Wahrheit zählen könnte. Z. B. es meldet Einer eine Quarte vom Ober,[32]) die er nicht hat, er hat aber eine

31) Drei Aß.
32) Von der Dame.

Quarte vom Dause[33]) und geringere Sequenzen wirklich, so darf er zur Strafe in diesem Spiele keine Sequenzen zählen. Wenn Einer ein anderes Kunststück meldete, als er wirklich hat, so darf er zur Strafe auch solche nicht zählen, die er aufweisen kann.

13. Wenn Einer Etwas meldet, das er nicht hat, oder mehr zählet, als er wirklich gemeldet, so darf er, wenn es erst während des Spiels entdeckt wird, in diesem Spiele auch das nicht zählen, was er in Wahrheit hat, dagegen nun der Andere alle seine Augen zählet. Wird der Fehler noch entdeckt ehe ausgespielt ist, so kann man sein Wort ohne Strafe abändern.

14. Wenn Einer anmeldet und der Andere, welcher das Gemeldete strafen könnte, aus Versehen spricht daß es gut sei, aber den Fehler einsiehet, noch ehe der erste Stich gemacht ist, so kann er sein Wort wieder zurück nehmen. Ist aber ausgespielt und zugegeben, dann kann nichts mehr gestraft werden.

15. Sobald der erste Stich gemacht ist, kann man nichts mehr, was man zu melden vergessen hat, nachholen, sondern es ist ungültig.

16. Wenn Einer ein geviertes Kunststück haben kann, aber nur ein gedrittes meldet, so muß

33) Vom Aß.

er, nachdem der Andere geantwortet, daß es gut ist, auf dessen Verlangen sagen, welches Blatt er abgeworfen hat, oder das Gemeldete auch vorzeigen.

17. Wer Farbe verläugnet, der kann nicht nur nachher keinen Stich in solcher machen, sondern der Andere zählt auch, sobald es entdeckt wird, fünf Points zu seinem Vortheile.

18. Ein Blatt das einmal offen auf dem Tisch liegt, es sei ausgespielt, oder zugegeben, darf nicht wieder zurück genommen werden, es wäre denn der Zweite hätte die ausgespielte Farbe, aber aus Versehen nicht bedienet und ein anderes Farbenblatt zugegeben. Nur um Farbe zu bedienen kann man ein Blatt wieder aufnehmen. — Ist schon der folgende Stich gemacht, alsdann kann derjenige, welcher Farbe verläugnet hat, den Fehler nicht mehr verbessern und er verfällt in die darauf gesetzte Strafe.

19. Wenn man zwei Blätter auf einmal ausspielet oder zugiebt, so gilt das oben aufliegende, es wäre denn beim Zugeben, daß das untere von der geforderten Farbe wäre und das obere von einer andern.

20. Wer am Spiele ist und zu einer andern Farbe übergeht, der muß die angezogene Farbe zugleich nennen; unterläßt er dieses und der Andere giebt falsch zu, so kann er deshalb nicht gestraft werden.

21. Wenn Einer in der Meinung, daß er keinen Stich weiter machen werde, die Karten wegwirft, alsdann aber entdecket, daß er noch Stiche machen könne, so wird demselben *in einigen Gesellschaften* zugestanden, sobald sie noch nicht mit andern auf dem Tisch liegenden Karten vermischt sind, sie wieder aufzunehmen und das Spiel auszuspielen und nur dann, wenn sie der Gegner schon an sich genommen hat, oder wenn sie mit andern auf dem Tisch liegenden Karten bereits vermischt sind, hat es dabei sein Bewenden und der Andere zählt die Stiche zu seinem Vortheile. *In andern Gesellschaften* dagegen wird dieses nicht gestattet, sondern man hat sich durch das Wegwerfen der Karten, aller Ansprüche auf weitere Stiche begeben und der Andere zählet die übrigen Stiche für sich, wenn sich gleich ausweisen sollte, daß Jener, wenn er die Karten nicht weggeworfen hätte, noch Stiche bekommen haben würde. Das letzte Verfahren ist wohl das vorzüglichere, indeß müssen die Spieler zu Anfang gleich bestimmen, wie sie es in diesem Falle halten wollen.

22. Wenn derjenige, welcher gegen das Ende des Spiels am Stich ist, die letzten Blätter auf den Tisch legt, in der Meinung, daß ihm der

Gegner kein Blatt mehr abstechen könne und nicht bestimmt, welches Blatt für ausgespielt zu rechnen sein soll, so hat der Gegner das Recht, das Blatt als ausgespielt zu betrachten, welches im Niederlegen *den Tisch zuerst berührt* hat, und demgemäß zu versuchen, ob er noch etwas gewinnen könne, welches sich Jener gefallen lassen muß.

23. Wenn Einer zweimal nach einander die Karte giebt, und er wird seinen Irrthum noch gewahr, ehe er seine Blätter ansieht, so werden die Blätter wieder zusammen geworfen, und derjenige muß geben, an den die Reihe wirklich ist. Hat aber der, welcher die Karte irrig vertheilte, schon seine Blätter aufgenommen und angesehn, so kann es nicht mehr geändert werden, sondern der Andere hat die Vorhand, und das Spiel muß ausgespielt werden.

24. Wenn man einmal weggelegt und die Kaufkarten angesehn hat, so hat es bei der gegebenen Erklärung sein Bewenden, und man kann nichts mehr ändern, weder von den weggelegten Blättern etwas zurücknehmen und so viele weniger kaufen, noch mehr kaufen, als man sich gleich Anfangs erklärte und mehr Blätter zurücklegen. Wenn z. B. die Vorhand beim Ansehn der Kaufkarten bemerkt, daß das vierte und fünfte Blatt ihr weniger

nützlich sein werden, als zwei Blätter, welche sie bereits weggelegt hat, so ist es ihr keineswegs erlaubt das vierte und fünfte Kaufblatt liegen zu lassen und dagegen zwei von den abgelegten Blättern zurück zu nehmen. Oder da sie von den Kaufkarten zwei Blätter für die Hinterhand liegen zu lassen sich erklärt hat, beim Kaufen aber bemerkt, daß das vierte und fünfte Blatt ihr sehr dienlich sein würden, so darf sie dennoch auf keinen Fall auch diese beiden Blätter an sich nehmen und noch zwei mehr aus der Hand legen. — Dieses hieße zweimal kaufen, welches nicht erlaubt ist.

25. Eine Tertie, die mit der Neune anfängt, kann man allein und ohne eine höhere Sequenz dabei zu haben nicht zählen. Gesetzt die Karten wären so sonderbar vertheilt, daß keine Sequenz vorhanden wäre, als eine Tertie von der Neune, so kann sie nicht gezählt werden. Wenn aber in derselben Hand noch eine andere höhere Sequenz ist, und wenn es nur eine Tertie von der Zehne wäre, so kann man auch die Tertie von der Neune melden.

26. Wenn man zu Ende der Parthie sich auszählet und die Karten hinlegt, in der Meinung, daß man die Parthie gewonnen habe, und es findet sich, daß man sich geirret, so kann man die Karten nicht

wieder aufnehmen, um fort zu spielen, sondern man hat die Parthie verlohren und der Andere gewinnet sie, auch wenn er noch so wenig Augen zählet.

27. Da nach der Regel derjenige die Parthie gewinnt, welcher zuerst die Zahl von Hundert oder Hundert und Eins erreicht, so sollte wohl darüber, welcher von beiden Spielern die Parthie gewonnen, kaum ein Zweifel möglich sein und dennoch entsteht deshalb zuweilen Streit. Ein solcher Fall ist dieser. Der Eine zählet sich aus und legt die Karten hin; aber es findet sich, daß der Andere schon eher die gesetzte Zahl erreicht hatte und sich also früher als Jener hätte aussagen können. Der Andere hat allerdings die Aufmerksamkeit versäumt, die in den vorigen Spielen angeschriebenen Augen zusammen zu rechnen und die, welche er in diesem Spiele zählet, dazu zu nehmen; allein dieses kann ihm den wirklichen Gewinnst der Parthie nicht entreißen, da es nicht darauf ankommt, wer sich zuerst aussagt, sondern wer zuerst die gesetzte Zahl erreicht.

28. Eine Parthie wird oft durch das bloße Anmelden beendigt und auch hierbei entstehen zuweilen Streitigkeiten, welche darin ihren Grund haben, daß man die Rechte der Vorhand zu weit ausdehnet. Was strafț zählt auch zugleich. Nach die-

sem Grundsatze kann die Hinterhand, indem sie straft, zugleich die Parthie gewinnen, und ist keineswegs genöthigt abzuwarten, bis die Vorhand vollständig gemeldet hat. Wir wollen einen Fall anführen. Beide Spieler gebrauchen nur noch wenige Points um die Parthie zu gewinnen, die Karte ist gegeben, ein Jeder hat gekauft und es wird nur aufs Anmelden ankommen, den Gewinner zu bestimmen. Die Vorhand meldet den Rummel und zwar fünf Blatt; die Hinterhand zeigt an, daß sie auch so viel habe, die Augen werden gezählt und gleich befunden, (die Vorhand hat Quarte vom Könige und Achte, die Hinterhand hat Quartmajor und Sieben) also zählt Keiner. Die Vorhand fährt fort eine Quarte vom Könige zu melden, die Hinterhand antwortet, daß sie *nicht gut* sei, weil sie Quartmajor habe und erklärt damit zugleich, daß sie die Parthie gewonnen habe. — Dawider protestirt die Vorhand, indem sie sich auf das Recht beruft zuerst melden zu dürfen, sie sagt: die Hinterhand dürfe zur Zeit *strafen*, aber zählen könne sie erst, wenn die Vorhand fertig sei, mit Allem, was sie zu melden habe. Da nun die Vorhand noch vierzehn Zehnen in der Hand hat, welche die Hinterhand nicht strafen kann, so verlangt sie diese zu melden und damit die Parthie auszumachen. Dieses kann aber nicht statt finden, denn die Hinterhand *zählt zugleich indem sie straft*, folglich hat sie die zum Gewinnen der Parthie erforderliche Zahl *eher* erreicht, als die Vorhand, welche erst dann das Kunststück melden kann, nachdem ihre Sequenz gestraft worden ist. Überdem so geht der Rummel der Sequenz, die Sequenz dem Kunststücke vor, und wenn der Eine mit dem Rummel auszählen kann, so muß der Andere, der es mit Sequenzen und Kunststücken gleichfalls könnte, schweigen; wenn beide einen gleich starken Rummel haben und der Eine mit Sequenzen auszählen kann, so muß es sich der, welcher mit Kunststücken gleichfalls ausmachen könnte, gefallen lassen. — Es folgt auch aus dem Allen, daß die Vorhand nicht mit Übergehung des Rummels zu Sequenzen oder Kunststücken übergehen könne um sich auszuzählen, denn wenn sich die Hinterhand mit dem Rummel auszählen kann, so hat sie damit den Vorzug.

29. Wenn beide Spieler nur noch wenige Augen gebrauchen, um sich auszuzählen; so entsteht auch wohl während des Spiels Streit über die Frage, welcher von Beiden wirklich gewonnen habe, indem der Eine, welcher sieben Stiche gemacht, die Karten, welche er noch in der Hand hat, wegleget und ins

soll, man nimmt alsdann vier Blätter von verschiedenem Werthe und läßt ziehen. Die Beiden, welche die geringsten Blätter ziehen, fangen das Spiel an, und die, welche die beiden höhern Blätter bekommen, sind die Könige.

Wir wollen zuerst von dem Spiele unter drei Personen reden. Daß der durch das Loos gewählte König es nicht während der ganzen Zeit, die man zu spielen verabredet, bleiben könne, dieses versteht sich wohl von selbst. Wenn also die erste Parthie zu Ende ist, so wird derjenige König, welcher die Parthie verlohren hat; ist die zweite Parthie zu Ende, so wird der, welcher die erste Parthie gewonnen hat, der dritte König. Wenn nun Jeder Einmal König gewesen ist, mithin wenn drei Parthieen gespielt sind, so hat man eine Tour gemacht, und es steht dann einem Jeden frei aufzuhören, oder noch eine Tour mitzuspielen.

Unter Dreien wird der Neunziger selten besonders bezahlt, sondern er macht nur die Parthie gewonnen. Hier ist dieses auch nicht mehr wie billig; denn wenn Einer von den Dreien mit einigem Unglücke spielt, so kann er in mehreren Touren das nicht wieder gewinnen, was er in einer Einzigen verliehren kann.

Unter Vieren, gehören sechs Parthieen zu einer Tour, und Jeder ist, wenn die Tour beendigt, während zweier Parthieen König gewesen. Daß hier, wenn man das Spiel nicht zu einem bloßen Glücksspiele machen will, der Neunziger noch viel weniger besonders gelten dürfe, als im Spiele unter Dreien, dieses bedarf kaum einer Erwähnung.

Das Piketspiel ist anerkannt eines der schönsten und unterhaltendsten Spiele, und in Hinsicht des Gewinnes und Verlustes gehört es zu den regelmäßigsten. Man hat zwar dem Spiele unter Dreien und unter Vieren den Vorwurf machen wollen, daß dabei die Gefahr des Verlustes größer sei, als die Möglichkeit des Gewinnes, und dieser Vorwurf kann auf den ersten Anblick einigen Schein haben, denn in dem Spiele unter Dreien, gewinnt man nur einfach, verliehrt aber doppelt; ja im Spiele unter Vieren gewinnt man auch nur einfach und verliehrt sogar dreifach; allein folgende kurze Berechnung wird das Gegentheil beweisen. Zu einer Tour unter Dreien gehören 3 Parthieen, und während der Dauer von Einer ist man König, gewinnt also bestimmt 1 Marke: aber die beiden andern Parthieen kann man verliehren und man muß in diesem Falle, jede Parthie doppelt, d. i. 4 Marken bezahlen. Die als König

gewonnene 1 Marke hiervon abgerechnet, so bleibt ein wirklicher Verlust von 3 Marken. Hätte man dagegen die beiden Parthieen, statt sie zu verliehren — gewonnen, so würde mit Einschluß der in der dritten Parthie als König gewonnenen Marke, der ganze Gewinnst 3 Marken betragen, und man kann daher in keiner Tour mehr verliehren, als man gleichfalls auch die Möglichkeit vor sich sieht zu gewinnen.

Eben so verhält sichs in dem Spiele unter Vieren. In Einer Tour ist man während dreier Parthieen König, wo man bestimmt 3 Marken gewinnt. Nun kann man die andern drei Parthieen, die man selbst spielt, sämmtlich verliehren, man kann sie aber auch alle gewinnen. Verliehrt man sie, so hat man, da eine Jede dreifach bezahlt wird, einen Verlust von 9 Marken; allein die 3 Marken, die man als König nothwendig gewinnen muß, davon abgezogen, so bleibt nur ein wirklicher Verlust von 6 Marken übrig. Hätte man aber die drei Parthieen statt sie zu verliehren — gewonnen, so würde man 3 Marken dafür bekommen haben, welches mit Zurechnung der drei als König gewonnenen Marken, einen reinen Gewinnst von 6 Marken giebt: mithin ist auch hier die Möglichkeit des Gewinnens der des Verliehrens völlig gleich.

VIII.

Das Mariagespiel.

Das Mariagespiel wird gewöhnlich nur unter zwei Personen gespielt.

Man bedienet sich dazu zwar einer vollen Karte von 32 Blättern,*) zum Spiel aber bekömmt Jeder nur 6 Blätter, und zwar zuerst drei, dann wird ein Blatt aufgeschlagen, dessen Farbe im gegenwärtigen Spiele Trumpf ist, und hierauf wieder drei. Die übrigen 19 Blätter werden verdeckt auf den Tisch gelegt, das Wahlblatt aber bleibt offen liegen. So oft nun ein Stich gemacht ist, so nimmt Jeder ein Blatt von dem verdeckten Haufen, so daß man immer 6 Blätter in der Hand behält. Wer den Stich bekömmt der nimmt jedesmal das erste Blatt.

---

*) Man spielt Mariage auch mit der französischen Piketkarte, wo die französischen Karten üblicher sind.

Wer 2 Blätter nimmt oder abhebt, der muß zwar solche behalten, er darf aber das nächstemal nicht wieder abheben, und muß zur Strafe dem Andern Eine Marke bezahlen; eben so muß auch der, welcher 2 Blätter besiehet, solche an sich nehmen, und fällt dafür in die nämliche Strafe.

Diese Strenge findet nur dann statt, wenn um Geld gespielt wird; spielen aber gute Freunde mit einander zum Zeitvertreibe, dann nimmt man es nicht so genau, sondern der, welcher 2 Blätter abhebt, darf das nächstemal nicht mit abheben, und wer 2 Blätter besiehet muß das unterste liegen lassen, welches der Andere unter den Haufen versteckt.

Wenn ein Daus, oder sonst ein bedeutendes Blatt zum Trumpf gewählt wird: so kann derjenige, welcher die **Sieben** von derselben Farbe hat, das höhere Blatt dagegen eintauschen. Dieses nennt man **rauben**. Dieser Raub findet aber nur so lange statt, als noch Blätter verdeckt auf dem Tische liegen, denn wenn der Andere einmal den Wahltrumpf in der Hand hat, so ist er auf keine Weise verbunden, solchen wieder herauszugeben. Eben so darf man auch das Wahlblatt

nicht eher rauben, bis man einen Stich gemacht hat.

Die Ordnung der Kartenblätter ist bei diesem Spiele folgende: Daus, Zehne, König, Ober, Unter, Neune, Achte und Sieben. Hier übersticht also die Zehne, den König, Ober und Unter, welches in keinem andern Spiele statt findet.

Die Augen werden in diesem Spiele auf die gewöhnliche Weise gezählt, das Daus zählet 11, die Zehne 10, der König 4, der Ober 3, und der Unter 2 Points. Die 9, 8 und 7, kommen beim Zählen gar nicht mit in Anschlag. Weil aber nun auf diese Weise nur 120 Points herauskommen, zu einem vollen Spiele aber 130 gehören, so hat man die fehlenden 10 Points auf den letzten Stich gelegt. Wer also den letzten Stich macht, der zählet 10 Points mehr als er wirklich in seinen Blättern hat.

Wer ein Spiel gewinnen will, der muß 66 Augen zählen können: denn 65 Augen, als die Hälfte von 130, entscheiden weder für Gewinn noch Verlust. Wenn nun der Fall eintritt daß Beide 65 Augen zählen, dann entscheidet das folgende Spiel. Wer dieses gewinnt, der hat das

vorhergehende zugleich mit gewonnen. Kann Einer nicht 33 Augen in seinen Blättern zählen, so verliehrt er den Betrag des Spiels doppelt, und dieses heißt ein Matsch.

Der König und Ober in einer Farbe außer Trumpf, heißt eine Mariage, (auszuspr. Mariasche, zu deutsch: eine Heirath) und wer diese hat, bekömmt von dem Andern Eine Marke.

Der König und Ober in der Trumpffarbe heißt eine Bonne Mariage, (eine gute Heirath) diese kostet 2 Marken.

Das Daus und die Zehne in der Trumpffarbe heißt l'amour (auszuspr. Lamuhr — deutsch: die Liebschaft) und man bekömmt für diese 3 Marken.

Die sechs letzten Stiche, wenn sie Einer von den beiden Spielern allein macht, heißen die Wäsche, und kosten 6 Marken. Es ist jedoch erforderlich, daß man, so wie die beiden letzten Blätter aufgehoben werden, sich erklärt, daß man die Wäsche machen wolle; denn wenn man diese Erklärung unterläßt, so bekommt man die Belohnung für die Wäsche nicht. So muß man auch

dem Gegner 6 Marken Strafe bezahlen, wenn man sich zur Wäsche erklärt hat und die letzten 6 Stiche nicht wirklich macht.

Das Spiel einfach gewonnen kostet 2, und doppelt 4 Marken.

Man spielt dieses Spiel auch ohne Marken, indem man, statt Marken zu bezahlen, so viele Striche anschreibt, und wer die ersten 9 Striche bekömmt, der hat eine Parthie gewonnen.

Auch auf folgende Weise spielet man Mariage. Ein jeder von den beiden Spielern schreibt sich zu Anfang des Spiels eine bestimmte Zahl an, z. B. 27, und in jedem Falle, wo eine Marke bezahlt oder ein Strich angeschrieben werden müßte, rechnet man so viel zurück. Wer nun zuerst die bestimmte Zahl abrechnet, das heißt bis auf 0 kommt, der hat die Parthie gewonnen. Da dieses nun nicht in Einem Spiele geschehen kann, so werden so viele Spiele gemacht, bis Einer die angeschriebene Zahl abgerechnet und die Parthie gewonnen hat. — So ist es auch, wenn man statt Marken zu bezahlen, Striche anschreibt und deren 9 auf die Parthie rechnet; wenn keiner von Beiden in Einem Spiele bis auf 9 Striche gekommen ist, so

wird noch Ein Spiel gemacht, und derjenige gewinnt die Parthie, welcher zuerst 9 Striche hat.

Sowohl wenn man sich bei jedem Spiele berechnet, als auch wenn man Mariage zu Parthieen spielt, entweder bis zu 9 Strichen aufwärts, oder von der Zahl 27 abwärts, so ist es erlaubt während des Spiels das Buch zuzumachen, d. h. das weitere Abheben zu verbieten. Dadurch macht man sich verbindlich, mit den in der Hand habenden Blättern das Spiel oder die Parthie zu gewinnen. Gewinnt man aber das Spiel nicht, oder erreicht man die Zahl 9 nicht wirklich, oder wenn man abwärts rechnet, kommt man nicht bis 0 herab, so hat man das Spiel oder die Parthie verlohren und der Gegner hat gewonnen, wenn er gleich noch so wenig Augen hat. Dagegen hat dieses Wagestück, wenn es gelingt (und man wird es ohne sehr große Wahrscheinlichkeit nicht unternehmen), oft die Folge, daß man den Gegner für dieses Spiel Matsch macht.

Wer eine Mariage meldet, der muß dieselbe vorzeigen, oder doch zugleich die Farbe mit angeben.

So lange man noch keinen Stich hat, darf man auch keine Mariage melden, und es ist nicht

länger erlaubt, als bis die letzten beiden Blätter abgehoben werden; denn so wie der erste von den sechs letzten Stichen gemacht ist, so kann man nichts mehr anmelden. In dem Augenblicke da der Eine das Buch zumacht, kann der Andere noch melden was er in Hand hat, so bald aber aufs Neue ein Stich gemacht ist, so finden keine Meldungen mehr statt.

So lange der Eine schlechte oder augenlose Blätter ausspielet, muß sich der Andere von allen leeren Blättern zu befreien suchen.

Wenn man sich nicht der Gefahr aussetzen will, am Ende die Wäsche zu verliehren, so muß man mit seinen Trümpfen so haushälterisch umgehen, als es möglich ist; denn es ist immer besser das Spiel als die Wäsche verlohren.

Man spiele nie einen König oder Ober an, noch steche man mit einem solchen Blatte, wenn es nicht die höchste Noth erfordert; denn man kann leicht das Blatt, welches die Mariage vollständig macht, noch bekommen. Spielet aber der Gegner das eine Blatt aus, dann hat man weiter keine Ursache das Andere zurück zu halten. Sobald man

eine Mariage gemeldet hat, so kann man beide Blätter ohne Schaden ausspielen oder damit stechen.

Wenn der Eine Däuser anspielet, so ist das ein Beweis, daß er entweder viele Trümpfe hat, oder fürchtet gewaschen zu werden, und den Andern in seinen Trümpfen zu schwächen sucht. Hier muß nun dieser alle Vorsicht gebrauchen, und lieber einen kleinen Vortheil entbehren, als am Ende den größeren verliehren.

So lange noch abgehoben wird, ist Keiner gezwungen, weder Farbe zu bedienen, noch zu überstechen. Bei den letzten 6 Stichen aber, darf weder Farbe noch Trumpf verleugnet werden, d. h. man muß entweder bedienen, oder mit Trumpf stechen.

Wer eine Mariage meldet, muß solche wirklich in der Hand haben. Hat aber Einer den König oder Ober schon gespielt, und er bekömmt in der Folge durchs Abheben, das andere Blatt, welches eine Mariage vollständig gemacht hätte, so kann er solche nicht mehr melden.

Man gebe genau auf die Blätter Acht, welche

gespielt oder verstochen werden, und besonders auf die Trümpfe. Eine solche Aufmerksamkeit sichert nicht nur öfters gegen die Wäsche, sondern sie erleichtert auch das Gewinnen des Spiels.

Da es in diesem Spiele nicht auf die Mehrheit der Stiche, sondern auf die Güte derselben ankömmt, so muß man mit seinen guten Blättern und Trümpfen haushälterisch umgehen, und sich nicht ohne Noth seines Vortheils begeben.

Man spielet dieses Spiel zuweilen auch unter drei Personen, wo aber der Dritte allemal König ist. Das Spiel selbst ist nicht der mindesten Veränderung unterworfen, außer daß der Verliehrende alles doppelt bezahlen muß.

Der erste König wird durch das Loos bestimmt, der zweite ist der, welcher das erste Spiel verliehrt, und der Dritte der, welcher das erste Spiel gewonnen hat. Der König mischt und vertheilt allemal die Karte, nachdem er denjenigen von den beiden Spielern, welcher ihm zur linken Hand sitzt, hat abheben lassen.

In manchen Gegenden wird auch Mariage unter Dreien auf folgende Weise gespielt: man läßt

die 4 Sechsen in der Karte, daß folglich 36 Blätter vorhanden sind. Jeder bekömmt 5 Blätter, und zwar erst 3, dann 2, und nun wird ein Trumpf gewählt. Die übrigen 20 Blätter werden verdeckt auf den Tisch gelegt, der gewählte Trumpf aber offen, und nach jedem Stiche, nimmt Einer nach dem Andern ein Blatt von dem verdeckten Haufen. Die Meldungen sind hier dieselben, wie unter zwei Personen, nur mit dem Unterschiede, daß der Ansagende alles doppelt bekömmt. Wer am Ende eines jeden Spiels die meisten Augen zählen kann, der hat es gewonnen.

Mehr über diese Art des Mariagespiels, die man äußerst selten findet, und die auch wahrscheinlich nie allgemein werden wird, zu sagen, würde überflüßig sein.

Endlich spielet man auch Mariage unter vier Personen, welches man Kreuz-Mariage nennet.

Es spielen nämlich alle vier Personen zugleich, indem Jeder 8 Blätter bekömmt. Das letzte Blatt, welches dem Kartengeber übrig bleibt, bestimmt den Trumpf. Sobald Jeder seine Blätter richtig erhalten hat, so fängt die Vorhand an zu

melden, dann kommt die Reihe an den Zweiten, hierauf an den Dritten und endlich an den Vierten. Was nun Jeder gemeldet hat, das müssen ihm die andern Drei vergüten, und wer am Ende in seinen Stichen die meisten Augen zählen kann, der hat das Spiel gewonnen.

Bei diesem Mariagespiel gilt zwar kein Matsch, wohl aber die Wäsche, und wer alle Stiche macht, bekommt von Jedem 8 Marken.

Noch muß bemerkt werden, daß hier jedesmal Farbe bedient oder mit Trumpf überstochen werden muß. Wenn man daher gute Farbenblätter hat, so thut man sehr wohl, wenn man Trumpf fordert; denn wenn erst die Trümpfe verstochen sind, dann kann man seine Farbenblätter desto sicherer spielen.

An manchen Orten spielet man dieses Spiel zwar auch unter vier Personen, aber es spielen jedesmal nur zweie davon. Die vier Spieler setzen sich wie zum Solo oder Einwerfen, aber der Erste giebt nicht an seinen Nachbar zur Linken, sondern an den ihm gegenüber Sitzenden die Karte, und so geht es die Reihe herum, daß allemal die einander gegenüber Sitzenden mit einan-

der spielen. Von dieser Einrichtung rührt höchst wahrscheinlich die Benennung Kreuz-Mariage her.

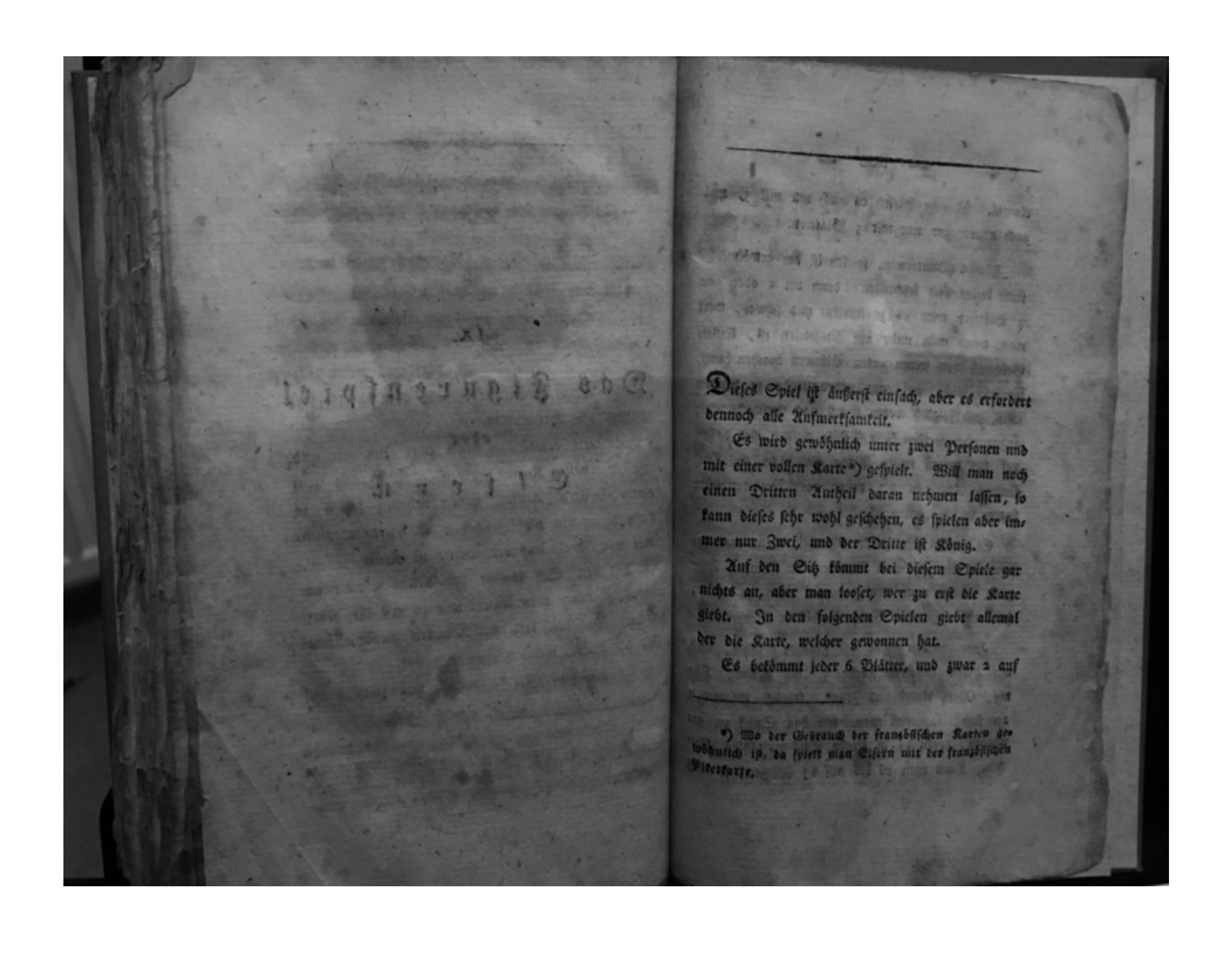
Das Spiel selbst ist nicht der geringsten Veränderung unterworfen, sondern es wird eben so gespielt und gemeldet, wie unter zwei Personen, nur mit dem Unterschiede, daß hier der Verliehrende alles dreifach bezahlen muß.

IX.

Das Figurenspiel

oder

Elfern.



Dieses Spiel ist äußerst einfach, aber es erfordert dennoch alle Aufmerksamkeit.

Es wird gewöhnlich unter zwei Personen und mit einer vollen Karte*) gespielt. Will man noch einen Dritten Antheil daran nehmen lassen, so kann dieses sehr wohl geschehen, es spielen aber immer nur Zwei, und der Dritte ist König.

Auf den Sitz kömmt bei diesem Spiele gar nichts an, aber man looset, wer zu erst die Karte giebt. In den folgenden Spielen giebt allemal der die Karte, welcher gewonnen hat.

Es bekömmt jeder 6 Blätter, und zwar 2 auf

---

*) Wo der Gebrauch der französischen Karten gewöhnlich ist, da spielt man Eisern mit der französischen Piketkarte.

einmal. Manche spielen es auch nur mit 5, und noch andere gar nur mit 3 Blättern.

Mit 6 Blättern zu spielen ist am gewöhnlichsten, besten und leichtesten; denn bei 5 oder gar 3 Blättern wird es zu intrikat und schwer, weil man, wenn man nicht am Ausspielen ist, keinen Gebrauch von seinen guten Blättern machen kann, sondern solche auf ganz unbedeutende zu werfen muß, und folglich weder Kunst noch Geschicklichkeit angewendet werden kann. Wir werden uns daher auf die beiden letzten Arten gar nicht einlassen, sondern blos von der ersten das Nothwendigste sagen.

Es ist ein sehr großer Vortheil, wenn man genau auf die zählbaren Blätter oder Figuren Acht giebt, damit man weiß, worauf man zu halten hat, und nicht ohne Noth Freiblätter abwirft.

Hier werden blos die Figuren gezählt, und weil deren in jeder Farbe 5, als Daus, König, Ober, Unter und Zehne, folglich zusammen 20 sind, so muß man, um das Spiel zu gewinnen, deren 11 in seinen Stichen zählen können. Kann man es bis auf 15 bringen, so muß

der Andere das Spiel doppelt bezahlen, hat man aber alle 20 Figuren in seinen Stichen, mithin der Andere, wenn er gleich Stiche hätte, doch darin keine Figur, so bekommt man das Spiel dreifach bezahlt. Zählet Jeder nur 10 Figuren, so hat Keiner etwas gewonnen, sondern das folgende Spiel entscheidet, d. h. wer das folgende gewinnt, der hat auch zugleich das torhergehende mit gewonnen. Nach einem olchen Spiele, wo die Augen auf beiden Seiten gleich sind, oder welches steht, (daher auch wohl die Benennung: ein Stender, rühren mag,) giebt zum folgenden Spiele, das die Entscheidung geben soll, entweder derjenige noch einmal, der zuletzt gegeben hatte, oder — und dieses ist das gewöhnlichste — man looset ums Geben wie zu Anfange des Spiels.

Um dieses Spiel gut zu spielen, muß man nicht nur wissen, welche Figuren schon verstochen worden sind, sondern man muß auch diejenigen während des Spiels richtig zählen, welche man in seinen Stichen bekömmt.

Es wird hier weder ein Trumpf gewählt, noch ist man gezwungen Farbe zu bedienen oder zu überstechen, so lange noch abgehoben wird, sondern

Jeder spielet, wie er es für sich am vortheilhaftesten hält; nur bei den 6 letzten Stichen muß Farbe bedient werden.

Man suche im Anfange des Spiels sich aller unbedeutenden Blätter zu entledigen, und lasse sichs angelegen sein, eine oder zwei Farben zurück zu behalten, welche der Andere nicht bezwingen kann. Diese suche man alsdann zu benutzen, wenn das Spiel zu Ende geht; denn gewöhnlich sind dann die meisten leeren Blätter zugeworfen, und man kann nun beinahe in jedem Stiche auf eine Figur von dem Andern Rechnung machen.

So lange keine Figur ausgespielt wird, muß man sich alles Stechens zu enthalten suchen; sobald aber eine Figur ausgespielt wird, und man kann solche bezwingen, dann ist es oft sehr gut, wenn man den Stich an sich nimmt; oft: denn es treten auch sehr häufig Fälle ein, daß man sich wegen einer Figur sehr großen Schaden thut, und das ganze Spiel darüber verliehrt. Wenn man z. B. ein Daus hat, und der Andere ein starke Sequenzkarte in derselben Farbe, so vermehret man durch zu frühzeitiges Abstechen seines Gegners Stärke, daß man sich der Gefahr aussetzt ein

gutes Spiel zu verliehren. Eben so auch, wenn man das Daus, den Unter und die Zehne von Einer Farbe hat, so muß man nicht gleich aufstechen, wenn der Andere den König oder den Ober spielet; denn hat dieser beide Blätter, so ist es wahrscheinlich, daß er das 2te Blatt sogleich nachspielet, wenn er den Stich bekommen hat, und nun kann oder vielmehr muß man mit dem Dause stechen; denn man nimmt dem Andern nicht nur eine Figur ab, sondern man hat sich auch dadurch den Unter und die Zehne frei gemacht, welches dem Andern zum großen Nachtheile gereichen kann.

Da die Zehne die geringste von den Figuren ist, so muß man suchen wenn man eine einzelne Zehne hat, sie auf das erste leere Blatt von der Farbe, welches der Andere spielt, zu verstechen, man wird sonst in Gefahr kommen sie zu verliehren.

Siehet man sich genöthiget zu stechen, und man hat so gute Blätter in der Hand, daß man seinen Gegner nicht fürchten darf, anders aber nicht, so spiele man wieder ein unbedeutendes

Blatt an, um diesen, wieder ans Spiel zu bringen.

Wenn man eine starke Sequenzkarte hat, und man siehet, daß der Gegner gezwungen ist Figuren zuzugeben, so fahre man unaufhörlich in solcher fort. Es ist überhaupt sehr vortheilhaft, Sequenzkarten zu spielen, wenn sie auch nicht mit dem Dause anfangen: denn erstlich hat der Gegner nicht allemal die abgehenden höchsten Figuren, und dann verschafft man sich, wenn man auch wirklich abgestochen wird, dadurch doch Freiblätter, welche für die verlohren gegangene Figur sich am Ende noch reichlich bezahlt machen.

Je näher das Spiel seinem Ende kömmt, desto mehr muß man, besonders wenn man viele Freiblätter hat, ans Spiel zu kommen suchen, weil man sich sonst sehr schaden würde; denn wenn der Gegner auch Freiblätter spielen kann, so muß man die Seinigen zugeben, und das Spiel gehet dadurch verlohren.

Wenn man nicht gleich im Anfange unter sich einig geworden ist, wie viele Spiele gespielt werden sollen, so kann Jeder aufhören, wenn er will.

Man spielt Elfern auch oft nach Parthieen, da man eine bestimmte Anzahl Striche auf die Parthie rechnet, und für ein einfach gewonnenes Spiel einen Strich, für ein doppelt gewonnenes Spiel zwei, und für ein dreifach gewonnenes Spiel drei Striche anschreibt und derjenige die Parthie gewonnen hat, der die bestimmte Anzahl Striche zuerst erreicht. Weil man zur leichtern Übersicht der Zahl der Striche, dieselben zu Vieren anschreibt, und zwar drei Striche horizontal (|||) den vierten aber queer durch die vorigen drei ziehet (—), welches man ein Fahne nennt, so pflegt man auch eine Parthie auf eine Zahl festzusetzen, die in 4 aufgeht, zu 8, 12 oder 16, und man sagt alsdann, man mache die Parthie zu zwei, drei oder vier Fahnen. — Dieses ist die beste Art zu spielen, denn wenn man jedes Spiel bezahlt und beide Spieler mit gleichem Glücke spielen, so ist es ein bloßes Hin- und Herzahlen und am Ende hat Keiner etwas gewonnen. Wenn aber beide Spieler, indem man nach Parthieen spielt, eine gleiche Anzahl Striche haben, so entscheidet ein Einziger Strich mit welchem der Eine dem Andern zuvorkommt. Man kann auch festsetzen, daß man die

Parthie zwei und dreifach verliehren könne. Gesetzt man spielt die Parthie zu drei Fahnen, so hat der Verliehrende die Parthie nur einfach verlohren, wenn er wenigstens sieben Striche hat, mit weniger als sieben Strichen verliehrt er doppelt, und wenn er noch gar keinen Strich geschrieben hat, so verliehrt er dreifach.
